6/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 128 CYBERMEDIA Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien,Spanien, Portugal (cont.) € 4,20 € 2,99

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



JETZT NUR 2,99 € + BONUS


MAN!AC extended
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
MAXIMUM FUN
Die Suche nach dem ultimativen Spielerlebnis

NEU! 16 SEITEN HEFT IM HEFT

NextGen • Retro • Exklusiv

Ego-Shooter-Feuerwerk

HALO 2

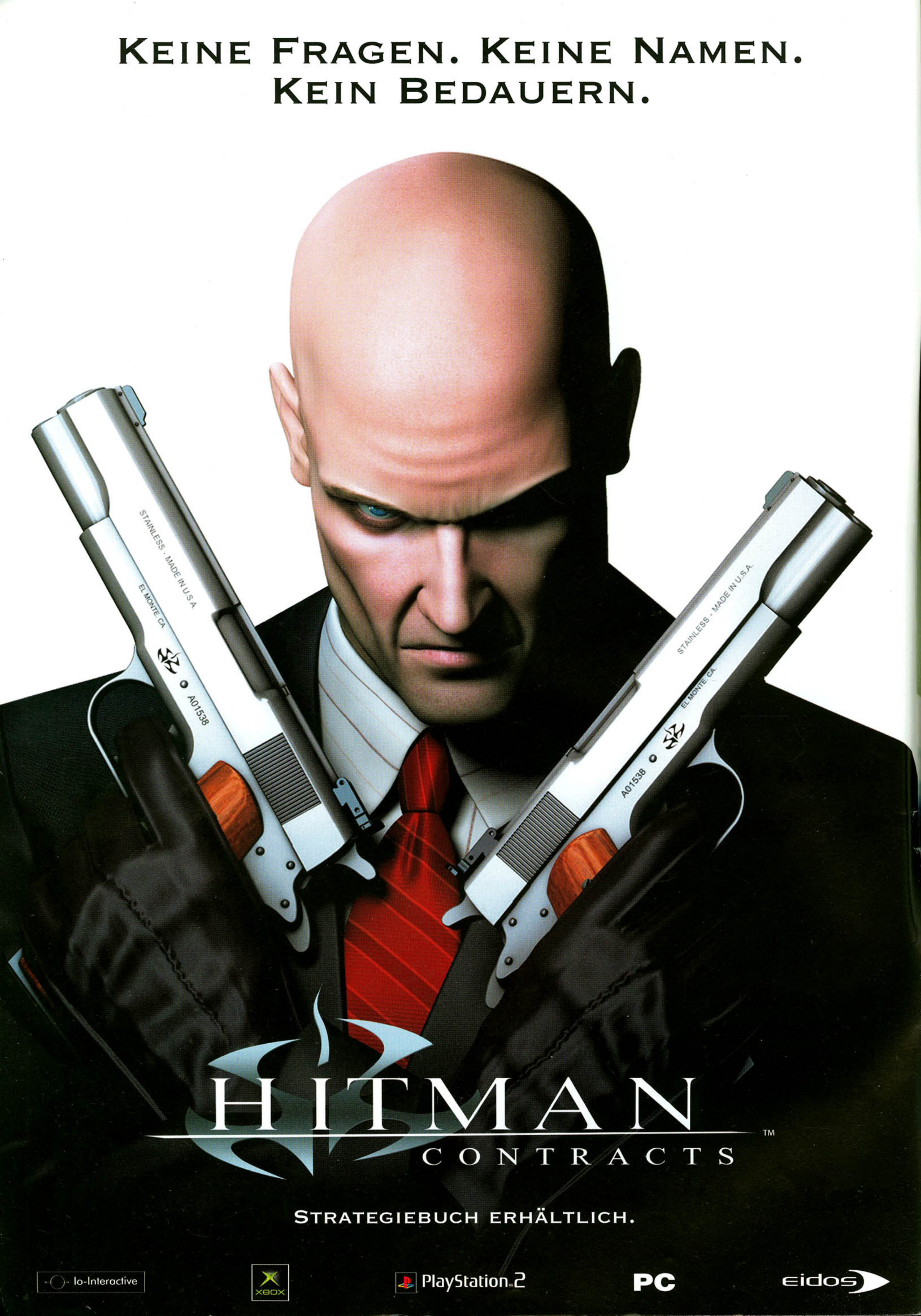
Xbox am Limit: Erste Bilder und Infos zum Multiplayer-Modus

syphonfilter THE OMEGA STRAIN

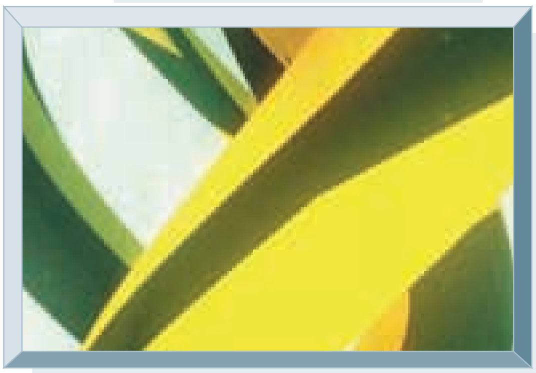
Krawall ohne Kompromisse: Grimmige PS2-Action für Profis

Promis im Online-Test:

88% FINAL FANTASY 11 82% RESIDENT EVIL: OUTBREAK


KEINE FRAGEN. KEINE NAMEN.
KEIN BEDAUERN.
HITMAN
CONTRACTS
TM
STRATEGIEBUCH ERHÄLTLICH.
Io-Interactive
XBOX
PlayStation 2
PC
eidos





"Amplitude" (Sony, 2003)

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Seit der ersten Ausgabe Ende 1993 steht der Name MAN!AC für Wertungskompetenz, Unbestechlichkeit und den Anspruch, über den Mainstream-Magazin-Horizont hinauszublicken. Interessante Vor-Ort-Reportagen und detaillierte Technik-Schwerpunkte, akribisch recherchierte Konsolen-Retrospektiven sowie kompromisslose System-Vergleiche – Themen, die wissbegierige MAN!AC-Leser seit der Heftgründung vor über elf Jahren begleiten und unterhalten.

Bislang servierten wir diese so genannten Features mitunter bunt im Heft verteilt und in wechselndem Umfang. Damit ist jetzt Schluss! Wir halten den gern zitierten 'Blick über den Tellerrand' für so wichtig und interessant, dass er sich ab sofort in einem heraustrennbaren 16-Seiten-Heft-im-Heft, der 'MAN!AC Extended', manifestiert. In der Heftmitte thront nun jeden Monat eine bunte Mixtur aus oben genannten Themenbereichen, garniert mit Ausblicken auf die nächste Hardware-Generation, informativen Interviews und coolen WWW-Surftipps. Wohlgemerkt zusätzlich zum normalen Seitenumfang – so steigt im selben Atemzug der Platz für besonders ausführliche Previews und Tests.

Doch nicht genug des Frühjahrsputzes: Übersichtliche Besten- und Veröffentlichungs-Listen helfen Euch fortan bei der sinnvollen Einteilung des vorhandenen Spielebudgets. Und damit Euch mehr Geld für PS2-, Xbox-, Gamecube- und GBA-Software bleibt, gibt's die neue, umfangreichere MAN!AC für unschlagbare 2,99 Euro!

"Und was ist mit bewegten Bildern?", hören wir einige von Euch bereits rufen. Keine Panik, alle DVD-Fans dürfen schon mal den Sekt kalt stellen: Ab Herbst (genauer Termin folgt in Kürze) ziert in regelmäßigen Abständen ein schmucker wie einzigartiger Silberling das MAN!AC-Antlitz. Das Warten lohnt sich, denn auch hier werden wir mehr als Standard-Previews und -Tests offerieren.

Genug der euphorischen Vorrede: Das Redaktions-Team wünscht Euch viele interessante und unterhaltsame Stunden mit Eurem aufgepeppten Lieblingsmagazin. Wir sind natürlich äußerst gespannt auf Euer Lob, Eure Kritik oder weitere Anregungen. Also füllt fix unten stehenden Mitmachzettel aus oder schreibt uns ausführlich via E-Mail oder normaler Post. Die Adressen findet Ihr wie immer auf den Leserbriefseiten.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. Juni 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Frühjahrsputz bei der MAN!AC: 16 Seiten mehr Inhalt, und das jeden Monat.
Wie gefällt Euch das überarbeitete Heft? Haben wir Euren Geschmack getroffen oder sind wir über das Ziel hinausgeschossen?

MAN!AC-MEINUNG NR. 20

- (A) MAN!AC Extended finde ich genial. Ich will mehr als nur Spieletests und -Previews.
- (B) Grundsätzlich gefällt mir MAN!AC Extended. Über die Themenauswahl lässt sich allerdings streiten.
- (C) MAN!AC Extended interessiert mich nicht. Nutzt die zusätzlichen Seiten lieber für Tests und Previews!

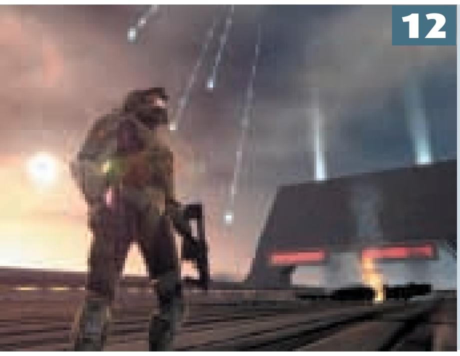
Ich besitze

( ) PS2 ( ) Xbox ( ) NGC ( ) GBA

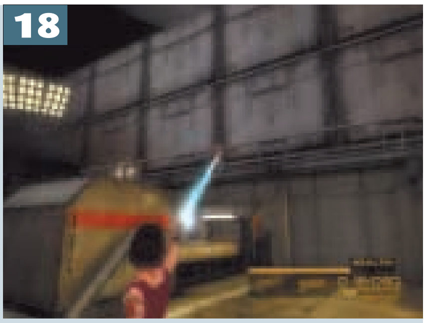
INHALT



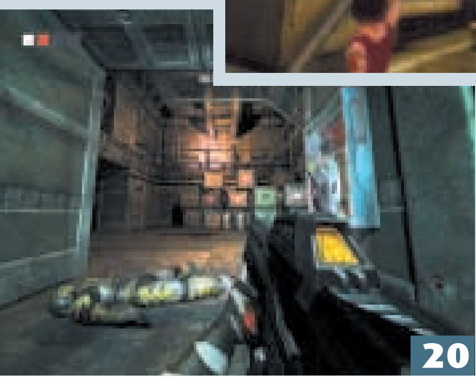
6 Konkurrenz für Snake und Sam? **Syphon Filter: The Omega Strain** im kritischen Vorab-Check.



12 Schluss mit der Geheimniskrämerei: Bungie veröffentlicht erste Infos zum Mehrspieler-Modus von **Halo 2**.



18 Dynamisches Duo: In **Headhunter: Redemption** mischen zwei Hightech-Kopfgeldjäger Verbrechersyndikate gehörig auf.



20 Ballern in Edel-Optik: **The Chronicles of Riddick** im Anflug auf die Xbox.



54 MAN!AC extrem: Welches Equipment bringt Euch den **Maximum Fun** – alles über Großbild, Progressive Scan und Surround-Sound.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

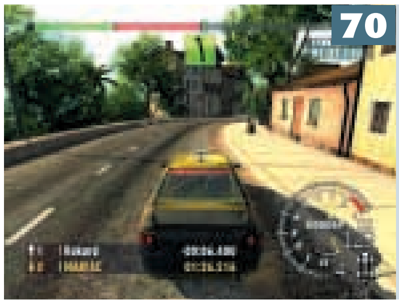
MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



48 Zynischer Software-Spaß: Kann **Hitman: Contracts** mit seinem hoch gelobten Vorläufer mithalten? Unser Test klärt alle Fragen.



70 Rasen ohne Reue: Der Offroad-Knaller **RalliSport Challenge 2** im Vollgas-Test.



84 Ungeschnitten oder verstümmelt? Die deutsche Fassung von **Ninja Gaiden** stellt sich zum PAL-Check.



38 Ob Teamwork in **Resident Evil: Outbreak** mehr Spielspaß bringt, verrät der Import-Test.



34 So macht Online-Zocken Laune: Wie **Final Fantasy 11** die DSL-Leitung zum Glühen bringt.



Syphon Filter The Omega Strain

Gabe Logan kehrt zurück: MAN!AC schleicht und ballert sich exklusiv durch den Solo-Spieler-Modus der spannenden Virenjagd.

Lange vor Sam Fishers virtueller Geburt sorgte Sony auf der PSone für einen harten Solid-Snake-Konkurrenten: Gabe Logan ballerte sich durch die wenig zimperliche "Syphon Filter"-Serie (siehe Kasten unten). Nicht zuletzt dank des offenen Schlusses war rasch klar, dass auf der PS2 eine Fortsetzung folgen würde – allerdings mussten Fans eine lange Wartezeit hinnehmen, die sich nun aber ihrem Ende nähert.

Für "Syphon Filter: The Omega Strain" will das Sony-Bend-Team besonderes bieten: Neben dem umfassenden Solo-Abenteuer dürft Ihr knapp die Hälfte der Aufträge zu viert gleichzeitig via Internet angehen – die wichtigsten Infos dazu findet Ihr im Kasten auf Seite 8. Leider konnten wir diese vielversprechende Option nicht selbst anspielen, doch dafür lag uns die nahezu fertiggestellte Offline-Fassung vor.

Zur Freude alter "Syphon Filter"-Hasen blieben die wichtigsten Spion-Zutaten unverändert: Wer also zu PSone-Zeiten die Steuerung verinnerlicht hatte, fühlt sich gleich wieder wie zu Hause. Damit Neulinge von der etwas komplexeren Pad-Belegung nicht verschreckt werden, sorgt ein Trainingsparcours für eine schnelle und kompetente Einweisung. Die Story schließt unmittelbar an die Vorgänger an und macht schnell die erste einschneidende Neuerung klar: Gabe Logan und die anderen bekannten Charaktere sind zwar wieder mit von der Partie, allerdings als passive Teilnehmer – direkt ins Geschehen greift Ihr mit einem Eigenbau-Agenten ein, den Ihr via Editor zusammenbastelt (siehe Kasten rechts).

Weitere Änderungen stellten wir beim Feldeinsatz fest. So schleppt Euer Alter Ego nun nicht mehr ein komplettes Wummenarsenal mit sich rum: Stattdessen deckt Ihr Euch zu Beginn mit so vielen Angriffsmitteln



PS2 Unter Zeitdruck sucht Ihr in U-Bahn-Schächten nach tödlichen Virenkanistern: Haltet Euch deshalb nicht lange mit dem Eliminieren von Feinden auf.

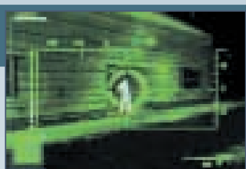


PS2 Darf natürlich nicht fehlen: Wie gehabt erledigt Ihr Feinde mit einem gezielten Kopfschuss besonders schnell – sofern Euch der Schurke nicht bemerkt und flieht.

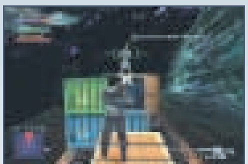
▪▪▪ Spione im Einsatz ▪▪▪

Die "Syphon Filter"-Trilogie auf der PSone

Syphon Filter (1999): Während Konami seinen Vorzeigehelden lieber auf Schleichtour schickte, ließ Sony eine Mischung aus Solid Snake und James Bond auf die Welt los. Gabe Logan ballerte sich kompromisslos durch abwechslungsreiche und schick inszenierte Missionen. Selbst komplexe Steuerung und technische Defizite bremsten nicht den unerwarteten Erfolg: In den USA gelang gar der Sprung zum Millionenhit.



Die coole Nachtsicht spielte schon im ersten Teil eine wichtige Rolle.



Ballern mit Hirn: Gegen Schutzwesten halfen nur gezielte Kopfschüsse.

Syphon Filter 2 (2000): Mehr vom selben und das besser: Neben Gabe durfte jetzt auch Kollegin Lian als spielbarer Charakter ran, zudem wurden Umfang (zwei CDs) und Abwechslung aufgebohrt. Dank spannender Stealth-Einlagen entstand aus dem ballerlastigen Abenteuer ein rundum besseres Spiel, der ordentliche Splitscreen sorgte für solide Deathmatch-Duelle.

Syphon Filter 3 (2001): Beim letzten PSone-Teil legte man den Schwerpunkt wieder mehr auf Action, weshalb die Klasse des Vorgängers unerreicht blieb: Noch mehr spielbare Agenten (insgesamt vier Charaktere wurden bis zum Finale von Euch kontrolliert) und eine Reihe Mini-Missionen lieferten zwar willkommene Ergänzungen, übermäßig frustige Stellen und sichtbare Ermüdungserscheinungen bremsten den Spaß allerdings etwas.



Im dritten Abenteuer steckten die Schleicheinlagen wieder zurück.

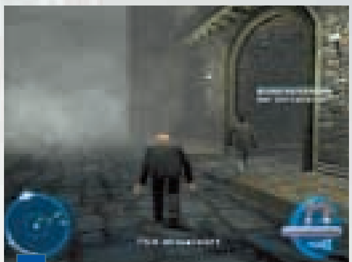




PS2 Halt die Klappe: Die Schreie von fremdsprachigen Terroristen werden durch Einblendungen über ihren Köpfen übersetzt und zeigen, wo sie gerade stehen.



PS2 Knifflige Sache: Wie kommt Ihr am besten in den abgeschlossenen Käfig, ohne durch verdächtige Aktionen Eure Tarnung auffliegen zu lassen?





PS2 Dunkelheit – des Spions Freund und Feind: Beim Schleichen hilft's (links), während Schießereien (rechts) leidet dagegen die Übersicht.

ein, wie es physikalisch glaubwürdig ist. An den Gürtel kommen Messer und Granaten, ins Halfter eine Handfeuerwaffe und über Brust und Rücken zwei größere Kaliber. Wollt Ihr z.B. die Bleispritze eines gefällten Feindes übernehmen, müsst Ihr Euch von einer Wumme trennen. Weitere Änderungen für mehr Realismus: Ihr könnt nur noch neue Schutzklamotten aufsammeln und besitzt ansonsten lediglich ein Leben. Selbst der Karteneinsatz sorgt für frische Tücken, denn nun läuft das Geschehen um Euch herum unbeeindruckt weiter während Ihr Eure Route plant.

Der Feind denkt mit

Nicht nur dadurch wird Euch das Agentenleben erschwert, auch die Gegnerintelligenz machte einen kräftigen Sprung: Patrouillierten die Bösewichte früher nur auf fixen Pfaden und reagierten nach streng vorgeschriebenen Scripts, gehen sie nun individuell auf Aktionen ein und verfolgen Euch auch über weitere Strecken hinweg – planloses Drauflosballern führt garantiert nicht mehr zum Erfolg.

In 17 Missionen rund um den Erdball (neben den USA landet Ihr u.a. in Weißrussland, Jemen, Japan und Italien) lüftet Ihr endgültig das Rätsel des "Syphon Filter"-Virus. Rund die Hälfte der Aufträge können online gespielt werden und warten mit Aufgabenstellungen auf, die für Solisten nicht erfüllbar sind. Der Rest ist für einsame Agenten vorgesehen – an Umfang wird dabei nicht gegeizt, "Omega Strain" fällt etwa so groß aus wie alle drei Vorgänger zusammen.

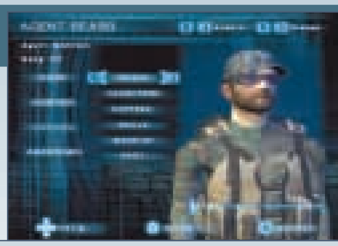
Wie gehabt startet Ihr mit einigen Hauptzielen in jeden Einsatz und erhaltet zwischendurch weitere Instruktionen – als Neuerung müsst Ihr diesmal aber nicht mehr alles garantiert erfüllen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Das ist auch gut

Eigenbau-Agenten

Der Charakter-Editor von "Omega Strain"

Gabe, Lian und Co. sind mit dabei, allerdings nicht als spielbare Charaktere: Zwar schade, aber angesichts der Online-Optionen nachvollziehbar – lauter Teams mit eineiigen Vierlingen wären schon merkwürdig. Darum schnitzt sich jeder Neu-Agent sein eigenes virtuelles Ebenbild: Zu Beginn seid Ihr als Frischling noch recht eingeschränkt, nur wenige Gesichtstypen, Frisuren und Klamotten stehen zur Wahl. Habt Ihr ein paar Einsätze hinter Euch, steigt das Repertoire rapide: Neben bedeutend mehr Varianz bei den Körpermerkmalen erhaltet Ihr z.B. zahllose Kopfbedeckungen, coole Sonnenbrillen oder Kampfmonturen. Wer mag, versieht seinen Spion zudem mit Tätowierungen oder die Kleidung mit Abzeichen – neben den Behördenlogos tragt Ihr so auf Wunsch die bereits erworbenen Auszeichnungen mit Euch rum. Auf dass Mitspieler gleich erkennen, wie erfahren Ihr im Umgang mit Sniper-Wumme oder als Schleichspezialist seid.





In Gabe Logans Spionschmiede herrscht Gleichberechtigung: Die schicken Outfits des männlichen Kollegen rechts gibt's allerdings erst, wenn Ihr schon ein paar Missionen überstanden habt.



PS2 Bei Wind und Wetter im Einsatz: Im verschneiten Weißrussland sorgen hitzige Shootouts mit ballerwütigen Wachen für feurige Unterhaltung.



PS2 Das Nachtsichtgerät kommt eher selten zum Einsatz.



PS2 Die neu gestaltete 3D-Karte bedarf einiges an Eingewöhnung.



PS2 Auch Asien steht auf dem Reiseplan: Ballert Euch im Regen durch Yakuza-Trupps, um ein Hochhaus in Tokio zu stürmen.

so, denn die Entwickler setzten knallharte Zeitlimits, die häufig nur erfahrene Zocker erreichen können – mehrmaliges Spielen jedes Szenarios wird quasi vorausgesetzt. Als Belohnung für die Mühen winken neben Abzeichen und Belobigungen zahlreiche Extrawaffen, die Ihr für das Erfüllen von Aufgaben und anderen Bedingungen freischaltet: Über 100 Meuchelinstrumente aller Art warten auf Euch, darunter nicht zuletzt wieder der berühmt-berüchtigte Brutzel-Taser...

Tücken der Technik?

Die Vorgänger setzten mehr auf spielerische Klasse denn technische Überlegenheit. Das ändert sich auch auf der PS2 nicht: Zwar sorgen akustisch professionelle Sprecher (selbst die deutsche Synchro ist einigermaßen kompetent) und der Komponist Mark Snow ("Akte X") für Qualität, optisch gibt's bislang allerdings nur durchschnittliche Kost. Etwas steif animierte Charaktere, teils wenig ansehnliche Texturen und Bildratenwackler verwöhnen das Auge nicht übermäßig – hoffentlich wird daran bis zur endgültigen Fassung noch gearbeitet. Auch spielerisch führen einige Designentscheidungen und andere Probleme derzeit noch zu Frust: Vor allem die recht aggressiven und zahlreichen Bösewichte sowie der gelegentlich daraus resultierende Munitionsmangel bedingen viele frühe Bildschirmtode. Das ist laut Entwickler so gewollt, um dem Spieler klar zu machen, dass er als Agentenfrischling eben noch nicht mithalten kann. Eine etwas weniger konsequente Ausrichtung würde allerdings nicht schaden und das Nervenkostüm schonen. Hoffen wir also, dass Sony Bend bis zur Veröffentlichung diese Kritikpunkte noch in den Griff bekommt, denn spannend und voller Hit-Potenzial ist "Syphon Filter: The Omega Strain" auf jeden Fall. *us*

Syphon Filter: The Omega Strain

Playstation 2

Entwickler:	Sony Bend, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Werden die Macken noch entsorgt, winkt spannende Agenten-Action mit Grips, tollen Ideen und coolem Internet-Part.

Xbox-Alternative

Neben Wummen kommt Geisteskraft zum Einsatz: Midways **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** verspricht im 3. Quartal Spannung.

Gamecube-Alternative

Mehr Schleichen, weniger Ballern: Mit **Splinter Cell Pandora Tomorrow** wird Sam Fisher in Kürze für Furore sorgen.

Vier Freunde sollt Ihr sein

Die innovative Online-Komponente

Auch wenn Solozocker alle Missionen, viele Extras und die Auflösung der Story offline ohne fremde Hilfe erspielen können, liegt ein Schwerpunkt auf der Internet-Anbindung – Splitscreen oder System-Link gibt's leider nicht. Dabei bleiben schnöde Standard-Modi wie Deathmatch komplett außen vor, das Zauberwort heißt 'Kooperation': Bei neun Einsätzen zieht Ihr online mit bis zu drei Agenten-Kollegen gleichzeitig los und versucht Euch an Teamplay und Aufgabenteilung. Damit das möglichst reibungslos klappt, wird die Kommunikation via USB ebenso unterstützt wie 'Zellen'-Bildung. Letztere funktioniert als eine Art Mini-Clan, damit sich Teilnehmer einfacher wieder zusammenfinden – denn ohne ausreichend Übung kommt Ihr nicht weit. In besagten Missionen existieren nämlich eine Hand voll Levelziele, die ausdrücklich nur von Teams gelöst werden können. Sei es, weil die Zeit zwischen zwei Ereignissen nicht ausreicht, um sie hintereinander zu bewältigen oder weil Ihr an Orte vordringen müsst, die Ihr z.B. nur mit Hilfe einer 'Räuberleiter' erreicht. Außerdem tickt die Uhr für das komplette Missionslimit entsprechend schneller – als Lohn für die Mühen winken besondere Auszeichnungen und das Freischalten von Wummen, die Einzelspieler nie zu Gesicht bekommen.


„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon
SHELLSHOCK™
NAM '67
GUERRILLA
PC CD
PlayStation 2
XBOX
eidos
www.eidos.com
© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla Games BV. Shellshock, Shellshock Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla Games and the Guerrilla Games logo are trademarks of Guerrilla Games BV. All rights reserved.



Halo 2

Die entscheidende Schlacht wirft ihre Schatten voraus: MAN!AC nimmt den Online-Part von Bungies Ego-Hammer erstmals unter die Lupe – ein wahrhaft imposantes Action-Vergnügen!



XB Neue Wumme: Das 'Battle-Rifle' verfügt über eingebauten Sniper-Zoom.

Strikte Sicherheitsmaßnahmen, inhaltsleere Aussagen und zum Schweigen verdammte Entwickler: Wenn's um Informationen zur heiß ersehnten "Halo"-Fortsetzung geht, kennt Microsoft kein Pardon. Umso sensationeller, dass diese strenge Politik gegen alle Erwartungen noch vor der E3-Messe im Mai gelockert wurde. So können wir Euch die ersten handfesten Fakten zur angeblich revolutionären Mehrspieler-Komponente präsentieren. Lest im Folgenden, mit welchen Mitteln "Halo 2" sämtliche Genre-Konkurrenten auf die hinteren Plätze verweisen will.

Studien am lebenden Videospiel-Objekt

Ursprünglich sollte bereits Bungies Xbox-Erstling eine Online-Option enthalten, doch Zeitdruck und technische Unerfahrenheit ließen dieses Vorhaben platzen. Beim Sequel überlassen die Entwickler allerdings nichts mehr dem Zufall: So deckte ein gerade abgeschlossener Praxistest mit satten 1.000 Xbox-Live-Teilnehmern alle Schwächen der Programm-Routinen auf. Hobby-Zocker müssen bei solchen Testläufen übrigens draußen bleiben, nur schweigsame Microsoft-Mitarbeiter waren zugelassen.
Was die Versuchskaninchen Probe spielten, lässt indes auf große Unterhaltung schließen: Demnach bekriegen sich ab Herbst maximal 16 menschliche Kombatanten entweder per System-Link oder im weltweiten Datennetz. Die sieben zugehörigen Modi-Varianten lauten wie folgt: 'Deathmatch', 'Slayer', 'Team-Slayer', 'Capture the Flag', 'King of the Hill', 'Oddball' und 'Assault'. Besonders letztere Abwandlung bürgt mit ihrer Grundkonstellation für zünftige Massengefechte. Zwei rivalisierende Teams stehen sich hier in einem riesigen Areal gegenüber: Während der Defensiv-Trupp seine befestigte Basis samt Geschütztürmen verteidigt, muss die Angreifer-Fraktion dort eine Bombe platzieren – wer das Scharmützel gewinnt, erhält schließlich einen Siegpunkt gutgeschrieben. An Abwechslung mangelt's beim 'Assault' ebenfalls nicht, denn die Seiten werden nach jeder Runde vertauscht.



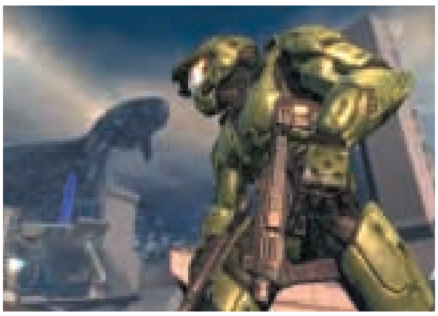
XB Solo-Scharmützel: Auf dem aktuellsten Bild vom Story-Modus seht Ihr den Master Chief, wie er sich mit einer Horde Schakale herumärgert.

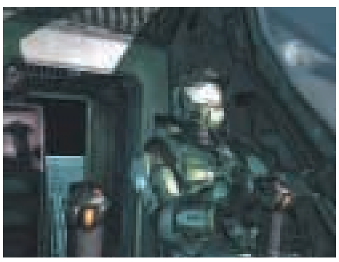
Levels vom anderen Stern

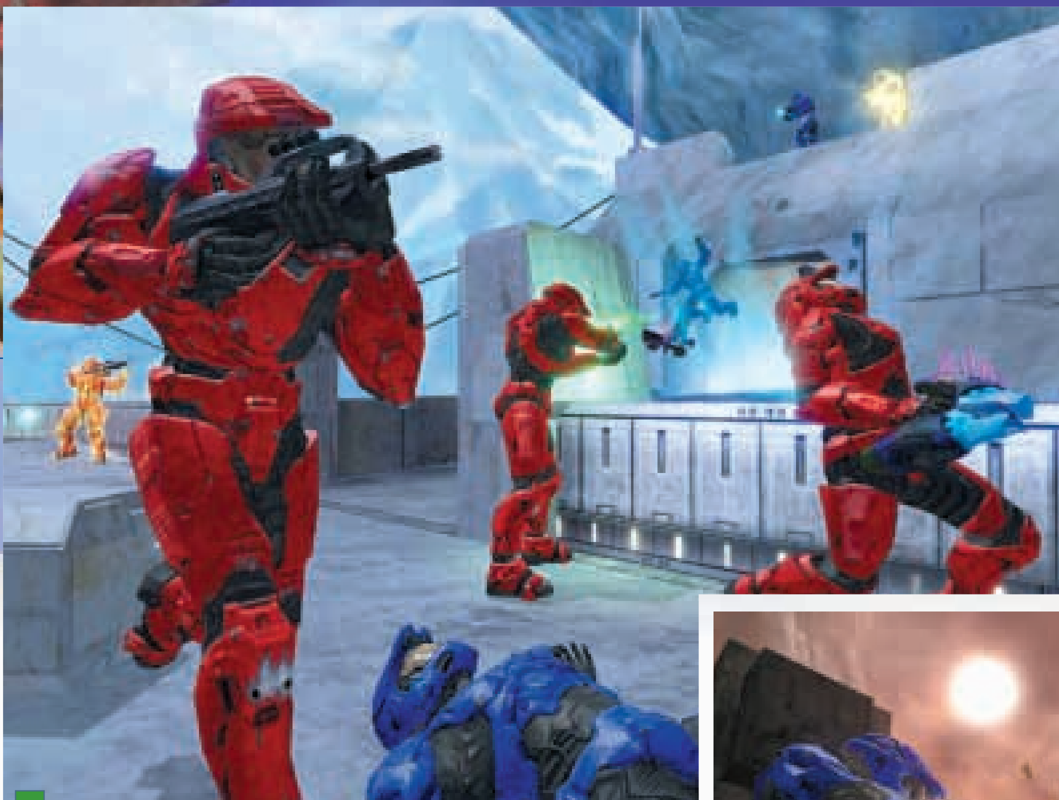
Obgleich die finale "Halo 2"-Fassung dutzende Multiplayer-Szenarien bieten soll, enthielt der eingangs erwähnte Alpha-Test nur drei Karten. Ein Polygon-Schauplatz hört auf den Namen 'Lockout': Sämtliche Gebäude und Strukturen dieser architektonischen Meisterleistung befinden sich im Inneren eines gigantischen Felsen – offensichtlich das Werk von außerirdischen Steinmetzen. Als vertikale



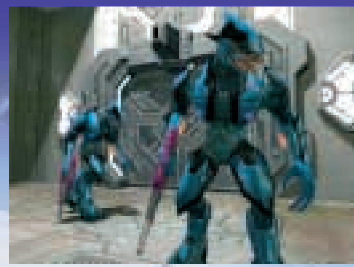
XB Ein Mann in seinem Element: Hinterm Steuer eines der zahlreichen Fahrzeuge fühlt sich unser Master Chief sichtlich wohl – hoffentlich hält die Karre!

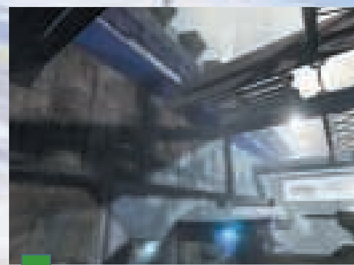






XB Der Multiplayer-Modus in seiner vollen Pracht: Während das rote Team unaufhaltsam vorrückt, gerät die blaue Mannschaft arg ins Hintertreffen.





XB Die Mehrspieler-Karten (unten) erreichen teils monumentale Ausmaße.



XB Da hilft auch kein gepanzertes Fahrzeug mehr: Wer von feindlichen Söldnern umzingelt wird, sollte schnellstens per L-Taste das Gaspedal durchtreten.



XB Deutlich verfeinert: Detaillierte Texturen, Echtzeitbeleuchtung sowie Glanzeffekte demonstrieren die Grafik-Stärken von Microsofts Xbox.

Transportmittel zwischen den einzelnen Ebenen fungieren Energiestrahlen: Wer die Sci-Fi-Aufzüge betritt, wird flugs nach oben katapultiert. Ein völlig anderes Bild erwartet Euch in den 'Burial Mounds': Hier turnt Ihr durch eine unwirtliche Wüstenlandschaft respektive die dort beheimatete Militärbasis – tatsächlich erinnert das Areal an den "Star Wars"-Planeten Tatooine. Das dritte bislang bekannt gegebene Schlachtfeld nennt sich schließlich 'Blood Gulch'. Hinter dem martialischen Titel steckt eine zerklüftete Höhle: Durch Löcher in der Felsdecke dringen Echtzeit-Lichtstrahlen ein, das Zentrum des Tunnelsystems wird hingegen von einer futuristischen Maschine dominiert.

Hinterm Steuer sitzt ein Alien-Ungeheuer

Wie von vielen Fans erhofft, kommen in sämtlichen Mehrspieler-Karten diverse Vehikel zum Einsatz: Egal ob 'Warthog'-Buggy, 'Scorpion'-Panzer oder 'Banshee'-Gleiter – clevere Online-Zocker nutzen die Fahrzeuge für ihre Dienste. Analog zum Solo-Abenteuer des Vorläufers rumpelt Ihr am besten gemeinsam mit ein paar Kumpels durch die Gegend: Während sich Spieler 1 hinters Steuer klemmt, hocken seine Team-Kollegen auf der Ladefläche und schütteln etwaige Verfolger ab. Zum Schluss noch ein Hinweis für alle Möchtegern-Bösewichte: Ihr dürft nun wahlweise auch in die Haut der fiesen Covenant schlüpfen. Welche Alien-Rassen zur Verfügung stehen, will Entwickler Bungie jedoch genauso wenig verraten wie Details zur Story-Kampagne. Geduldet Euch noch bis zur nächsten MAN!AC-Ausgabe, dann berichten wir ausführlicher von der Solo-Front: Auf der E3 gibt's nämlich endlich einen spielbaren Demo-Level. *tk*

Halo 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Bungie, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	3. Quartal

Der gigantische Multiplayer-Part von "Halo 2" lässt nur einen Schluss zu: Hier kommt die neue Online-Referenz!

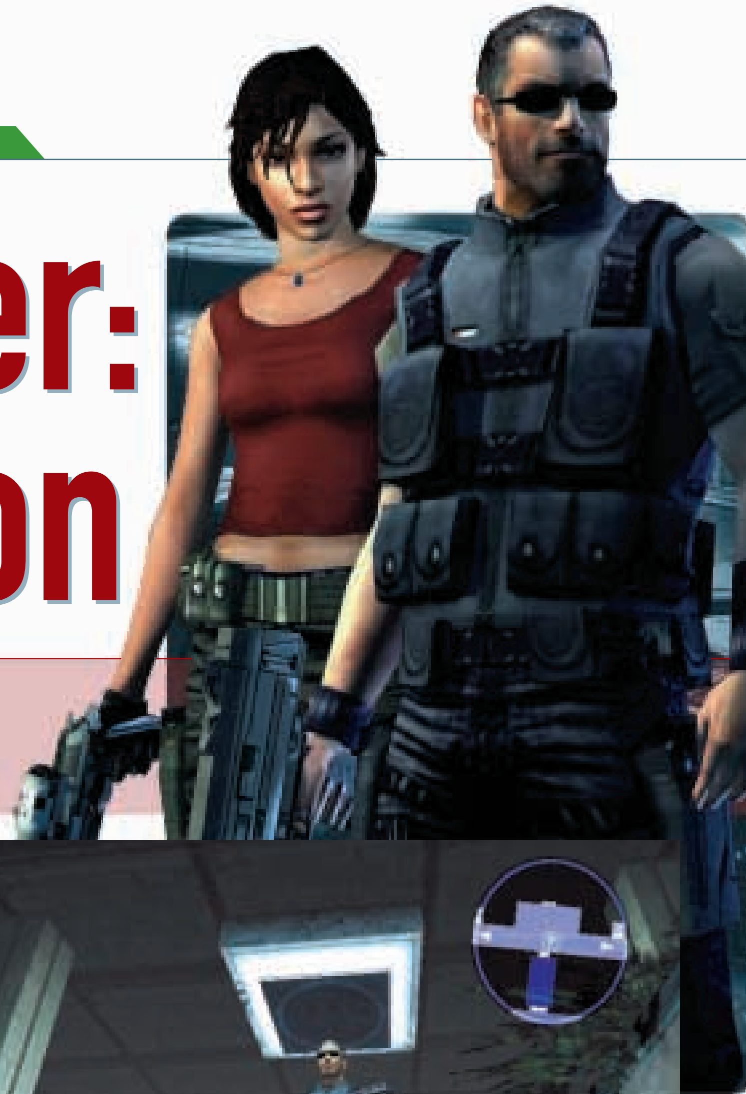
Playstation-2-Alternative

Kein Neid bei PS2-Ballermännern: Sony bringt ebenfalls im Herbst seine Ego-Bombe **Killzone** – das wird ein heißer Zweikampf!

Gamecube-Alternative

Trockenzeit für Cube-Schützen: Einzig Nintendos innovative Eigenproduktion **Geist** hält die Ego-Shooter-Fahne hoch.

Headhunter: Redemption



Der Unterwelt vergeht das Lachen, denn Jack Wade ist wieder da – und diesmal bringt er schlagkräftige Verstärkung mit!

Auch 20 Jahre nach dem Exodus des Anti Crime Networks im ersten "Headhunter"-Teil denkt Kopfgeldjäger Jack Wade nicht ans Aufhören. Im Gegenteil: Jetzt operiert er als unabhängiger Söldner und kennt bei Verbrechern keine Gnade. Da Wade aber nicht mehr der Jüngste ist, greift ihm die übermütige Leeza X unter die schwer bewaffneten Arme.

Gleich in der ersten Mission schlüpft Ihr in die Rolle des agilen Mädels, das aber kurz darauf in der Patsche sitzt. An vorgegebenen Stellen wechselt Ihr deshalb zum unerschrockenen Jack. Dabei wird Kennern des Prequels so manche Szenerie bekannt vorkommen: So findet Ihr Euch anfangs gleich auf dem riesigen Lastenaufzug des ersten Teils wieder. Grafisch hat sich einiges getan: In den pompösen, weitläufigen 3D-Kulissen sucht Ihr eine Nebelwand vergeblich. Ihr hangelt, klettert und ballert Euch durch Fabriken, Kraftwerke, Hallen oder auch mal durchs Vergnügungsviertel mit bunten Arenen – Einflüsse von Paul Verhoevens Filme oder "Running Man" werden hier deutlich. Auf technische Spielereien braucht Ihr ebenfalls nicht verzichten – so erfreut Ihr Euch an atmosphärischem Bodennebel oder brachialen Feuersbrünsten in farblich stimmigen Umgebungen.

Beim Durchsuchen der weitläufigen Levels erweist sich der so genannte IRIS-Scanner in der Sonnenbrille als unersetzlich. Im Ego-Modus untersucht Ihr damit die Umgebung nach versteckten Minen, Schlüsselgegenständen und Hinweisen – ganz wie in "Metroid Prime". Um Türen zu öffnen oder Sicherheitssysteme zu knacken, gilt es wie beim Vorgänger nette Rätseleinlagen lösen, in denen kleine Denkaufgaben à la 'Memory' anstehen.

Nonstop-Action

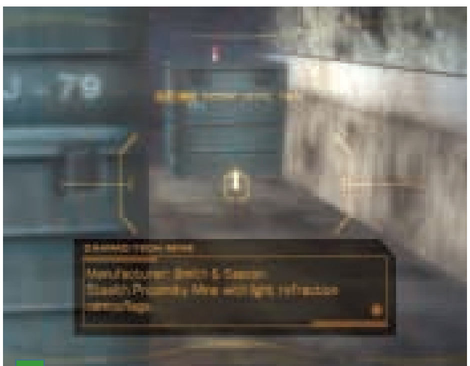
Trotz allem steht saftige Action im Vordergrund: Um die gut bewachten Areale zu infiltrieren und Gegner im richtigen Augenblick auszuschalten, lehnt Ihr Euch an Wände und späht um Ecken. Bei den spannenden Heckenscharmützeln unterstützt Euch ein automatisches Zielsystem. Doch anders als beim Vorgänger schwankt das Zielkreuz und pendelt sich erst nach einigen Sekunden ein. Es sei denn, Ihr oder Euer Gegenüber bewegt sich. Im rechten Augenblick kommen dann Pistole, MG, Explosivgeschosse oder auch der Elektroschocker zum Einsatz. Praktisch: Mit Letzterem lassen sich auch Sicher-



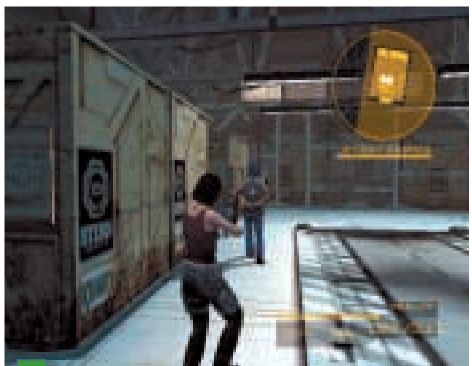
PS2 Cooler als Sam Fisher und Solid Snake? Auf jeden Fall lässt der gealterte Jack Wade lieber Waffen sprechen, bevor er sich versteckt.



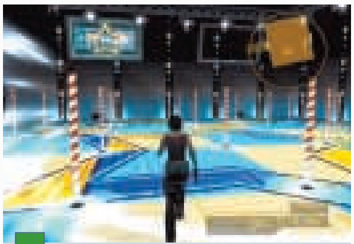
XB Die übergroßen Areale beeindrucken mit Fernsicht und verschwimmen im Weichzeichner-Effekt.



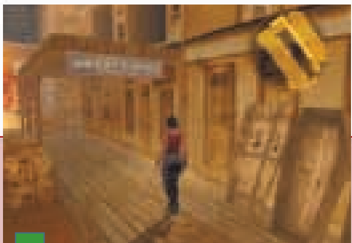
XB Der Scanner zeigt nützliche Infos, brüchige Wände oder auch Gefahren wie diese Annäherungsmine.



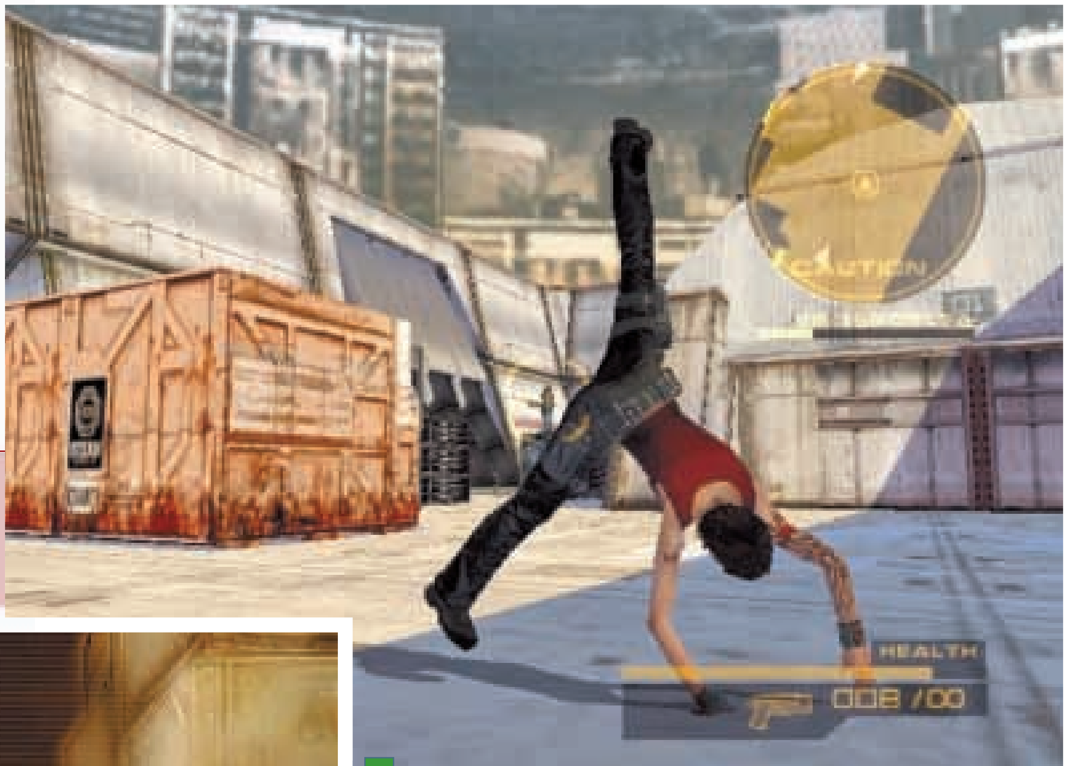
XB Nur mit ruhiger Hand pendelt sich das Zielsystem auf den Gegner ein.



XB Running Woman? In tödlichen Arenen kämpft Ihr ums Überleben.



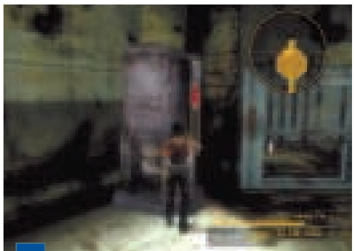
XB In der Wild-West-Kulisse darf eine zünftige Schießerei nicht fehlen.



XB Bei wilden Schusswechseln geizt Leeza X nicht mit ihren Akrobatikkünsten, um dem gegnerischen Bleihagel zu entgehen.



PS2 Dank Röntgen-Sicht lesen sich die Wege der Wachmänner wie ein offenes Buch. Auch gezielte Schüsse auf Minen sorgen für feurige Überraschungen.



PS2 Das Türöffnen per Drehrad gehört zu den einfacheren Knobeleien.



PS2 Dichter Nebel wird nur für atmosphärische Zwecke verwendet.

heitssysteme kurzzeitig ausschalten. Spärliche Schleicheinlagen dienen letztlich nur dazu, Euch in der folgenden Schießerei einen entscheidenden Vorteil zu verschaffen. So weicht Ihr per Rolle oder Salto dem feindlichen Feuer aus und eliminiert nahe stehende Wachen mit Tritten, Schlägen oder einem brutalen Genickbruch. Laut Spieldesigner Peter Johannson soll der Action-Gehalt mit 80 Prozent weiterhin Kern des Titels bilden. Aber spätestens bei den hochtechnisierten Endbossen ist Taktik gefragt, denn mit plumper Ballerei geht es hier nicht weiter.

Zu sehen waren auch Scharfschützeneinlagen, die dazu dienen, eine mysteriöse dunkelhaarige Schönheit durch Laserbarrieren zu lotsen. Welche Rolle die Dame spielt, wurde aber nicht verraten. Außerdem hält sich Story-Writer Philip Lawrence mit Details der spannenden Geschichte bedeckt. So erbte Jacks alte Liebe Angela Stern die allmächtige Stern Corporation – auf welcher Seite sie steht, muss sich erst noch herausstellen. Dazu werden sich "Headhunter"-Kenner über ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen.

Technisch macht "Redemption" auf Xbox und PS2 bereits eine sehr gute Figur. Zwar zeigen die etwas grobe Steuerung und das Zielsystem noch einige Macken – auch die Kamera konnte bei manch chaotischen Kämpfen nicht ganz folgen. Doch die Entwickler (siehe Kasten) nutzen hoffentlich bis August die Zeit, diese Schnitzer zu beseitigen. *ts*

▪ ▪ ▪ Kopfgeldjagd auf Schwedisch ▪ ▪ ▪

Der skandinavische Entwickler-Newcomer Amuze

Bereits mit ihrem Erstlingswerk "Headhunter" etablierten sich die schwedischen Amuze-Entwickler als feste Größe in der Videospiel-Branche. Die in Stockholm ansässige Firma setzt bei ihren Titeln besonders auf komplexe Storys und tiefgründige Charaktere, um den Spieler ans Pad zu fesseln. Laut Gründer John Kroknes dienen dabei überraschenderweise auch japanische RPGs und deren Protagonisten als Vorbild. In dem sehr jungen, über 30-köpfigen Team arbeiten Designer und Programmierer Hand in Hand, um ein cineastisches und anspruchsvolles Erlebnis zu schaffen, so Kroknes.



Erst dank vieler Entwürfe werden tiefgründige Charaktere sowie komplexe Levels am Bildschirm lebendig.

Headhunter: Redemption

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Amuze, Schweden
Hersteller:	Sega/Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	August [PS2]
	August [Xbox]

Die Kopfgeldjagd verspricht deftige Action-Kost ohne Kompromisse, lässt aber spielerische Innovationen vermissen.

Gamecube-Alternative

Terroristenjäger mit Spielewürfel haben bei **Splinter Cell Pandora Tomorrow** bald genug Futter für lange Abende.

The Bard's Tale



Melodien für Millionen: Ein legendärer Barde will sich in die Herzen aller Videospieler singen – MAN!AC stimmt mit ein.

Es war einmal vor 4.000 Jahren: Die Menschen kämpften gegen eine teuflische Allianz und gingen siegreich aus dem Fantasy-Krieg hervor. Lange Zeit später streckt das unsagbar Böse seine Krallen erneut nach der friedlichen Welt aus – nur ein Auserwählter kann den drohenden Untergang verhindern. Schluss damit!

Solche Reißbrett-Szenarien hängen inXile-Gründer Brian Fargo zum Halse raus. Kein Wunder also, dass sein Revival der "The Bard's Tale"-Reihe (siehe Kasten) konsequent mit aktuellen Rollenspiel-Klischees bricht respektive diese gehörig auf die Schippe nimmt.

Held wider Willen

Schon die Wahl des Protagonisten macht den humorvoll-erwachsenen Ansatz allzu deutlich: Der titelgebende Barde ist nämlich ein zynischer Tolpatsch, dessen Nächstenliebe sich auf Beischlaf mit willigen Frauenzimmern beschränkt – strahlende RPG-Recken sehen anders aus!



XB Status im Blick: Die stilisierten Anzeigen am linken Bildrand geben Auskunft über den Gesundheitszustand Eurer beschworenen Kreaturen.

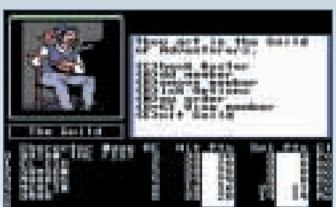
Entsprechend seiner legeren Lebensweise gerät Euer Tunichtgut zumeist unfreiwillig in die Bredouille. So besucht Ihr zu Beginn des Abenteuers eine Taverne: Die vollbusige Wirtin sucht händeringend nach einem Kammerjäger, der ihr Kellergewölbe von einer Rattenplage befreit. Doch was zunächst nach leicht verdienten Dukaten riecht, entpuppt sich wenig später als böse Überraschung: Just als der Barde die kleinen Digi-Nager per Schwerthieb abmurkst, wird ihm das wahre Ausmaß des Ungeziefer-Problems klar – eine Feuer spuckende Riesenratte bricht durch die Mauer! Wieder zurück an der Oberfläche plaudert Euer Möchtegern-Held mit einigen Saufbrüdern: Das Alkoholiker-Volk überhäuft Euch mit Spott und stimmt sogleich eine Ode auf den Gerstensaft namens Bier an – Karaoke-Marker zum Mitsingen inklusive.

▪ ▪ ▪ Hitparaden-Stürmer vergangener Tage ▪ ▪ ▪

Warum "The Bard's Tale" einen Platz im Rollenspiel-Olymp für sich beansprucht

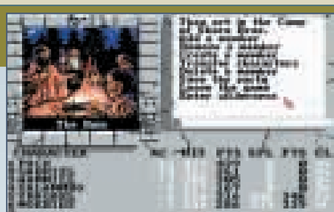


Trotz Bitmap-Optik ein Atmosphäre-Hammer: "The Bard's Tale" entzückte durch seine charmante Story.

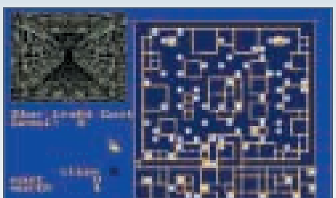


Textwüste: Auch in "The Bard's Tale 2" wurde nur ein Bruchteil des Bilds für Dungeon-Grafik verwendet.

Im Jahre 1985 markierte "The Bard's Tale" (u.a. für PC, C64 und Amiga) den frühen Höhepunkt von Publisher Interplay: Während "Wizardry" & Co. noch auf abstrakte Gitternetz-Grafik setzten, zauberte Solo-Programmierer Michael Cranford eine bunte Pixel-Welt auf den Schirm. Heute unvorstellbar: Die insgesamt 16 Dungeons des Spiels kamen ohne Kartenfunktion daher – Hobby-Zeichnern war's gerade recht! Ein Jahr später wurde das Erfolgsrezept fortgesetzt: "The Bard's Tale 2: The Destiny Knight" bot mehr Umfang und feinere Optik. Trotz des anhaltenden Erfolgs kam mit der 1987 veröffentlichten dritten Episode das jähe Ende für die RPG-Saga. Bloß ein Rollenspiel-Baukasten namens "The Bard's Tale Construction Set" sollte noch folgen.



Beschämend: Nach Teil 3 versauerte die "Bard's Tale"-Lizenz im Keller von Electronic Arts – bis jetzt!



Ein Traum für Bastler: Mit dem "Contruction Set" ließ sich ein individuelles Heimwerker-RPG erstellen.

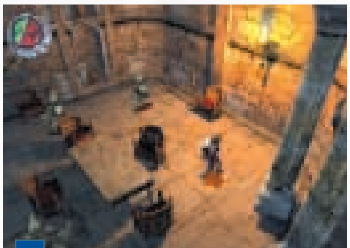


XB Das Liedgut der Trunkenbolde dürft Ihr dank Texteinblendung mitsingen.



PS2 Selbst ist der Barde: Wenn seine KI-Helfer den Löffel abgeben, greift Euer Recke schon mal persönlich zum Langschwert und haut untote Wikinger um.





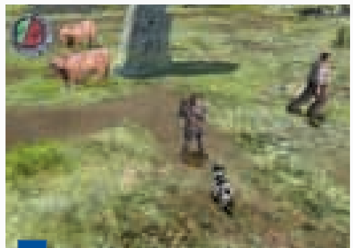
PS2 Plastisch: Feine Lichteffekte werten die ohnehin ordentliche Optik auf.



PS2 Mögliche Gesprächspartner erkennt Ihr am dicken Ausrufezeichen.



XB Genre-Standard: Euer Barde erforscht einen verschneiten Gebirgspass.



PS2 Wer diesen Köter nett behandelt, findet in ihm einen Freund fürs Leben.

Wein, Weib und Gesang

Aber nicht nur KI-Charaktere betätigen sich als Hobby-Musiker, auch Euer Barde geht seiner Profession allzu gerne nach: Statt genretypisch Zaubersprüche aufzusagen, zückt der Minnesänger bei Bedarf seine Klampfe und schmettert ein magisches Liedlein. Wer etwa einen antiken Tempel nach Fallen untersuchen will, trällert den passenden Fährtensucher herbei. Allerdings besitzt jeder besungene Helfer seine individuelle Persönlichkeit. Im Klartext: Schickt Ihr den zitierten Hinterhalt-Aufspürer ständig auf Kamikaze-Mission, meckert der Polygon-Opa schon bald über seinen erbärmlichen Beruf oder tritt gar in virtuellen Streik. Andere Beschwörungs-Kreaturen geben sich hingegen pflegeleichter: Die Elektro-Spinne brutzelt anrückende Feinde, das Kleriker-Mädel heilt Eure Wunden und der Muskelberg haut jeden Gegner zu Brei. Gesellige Zocker stöpseln übrigens ein zweites Pad an die Konsole und lassen einen Kumpel in die Haut der beschriebenen KI-Mitstreiter schlüpfen. Doch egal ob Euer Müßiggänger im Alleingang durch die Lande zieht oder via Mandoline ständig Verbündete herbei musiziert – sämtliche Heldentaten werden von einem Erzähler verbal begleitet. Dumm nur, dass die Wünsche des allwissenden Sprechers oftmals mit der Realität kollidieren. Läuft der Barde beispielsweise entgegen aller Hinweise in die falsche Himmelsrichtung, verliert der Erzähler schon mal die Fassung: "Welchen Teil von 'nach Osten' hast du denn nicht verstanden?", schallt es bei unserem Probespiel aus den Boxen.

Humor ist Trumpf

Für weitere Lacher sorgen die unzähligen Dialoge mit Nebencharakteren: Ihr wählt nämlich nicht einfach Eure gewünschte Antwort aus, sondern entscheidet Euch für eine emotionale Richtlinie. Soll der Barde freundlich und zuvorkommend palavern, oder doch lieber sarkastische Bosheiten absondern? Auf diese Weise mutieren selbst belanglose Smalltalk-Plaudereien zum spannenden Wortgefecht – denn nie könnt Ihr sicher sein, was Eure Recke im Einzelnen von sich gibt. Mindestens genauso erfrischend kommen die einzelnen Missionen von "The Bard's Tale" daher: Da wollen etwa meckernde Landwirte vor einer Horde untoter Hühner (!) beschützt, skurrile Theater-Aufführungen durchgeführt und reiche Jungfrauen ins Bett gezerrt werden. Technisch setzt Brian Fargos Rollenspiel-Parodie unterdessen auf die modernen "Baldur's Gate"-Routinen: Ihr blickt also aus schräger Vogelperspektive aufs Geschehen bzw. freut Euch über detaillierte Schauplätze sowie eine frei drehbare Kameraansicht. Stempelt das Acclaim-Produkt deshalb jedoch nicht als x-beliebiges Fantasy-Gemetzel ab, denn sonst entgeht Euch einer der charmantesten Genre-Vertreter – ein Muss für jeden RPG-Sympathisanten. *tk*

The Bard´s Tale

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10): Playstation 2, Xbox

Entwickler:	inXile, USA
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	Dezember [PS2]
	Dezember [Xbox]

Digitaler Musikantenstadl: Dank feinem Humor und pfiffigem Magie-System ein würdiges Comeback für die legendäre RPG-Serie.

Gamecube-Alternative

Ein Klempner auf Abwegen: Cube-Rollenspieler fiebern dem Comeback von **Paper Mario** entgegen – allerdings kommt's erst 2005.


"... SCHON JETZT DIE
PERFEKTE SIMULATION
VON GANGSTERFILMEN
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN."
VGA, FEBRUAR 04
"MEISTERHAFT INSZENIERTE
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK."
EINSCHÄTZUNG: SUPER
PLAYZONE, MAI 04
DRIV3R
DRIV3R
DRIV3R



GOOD. BAD. BOTH.
DRIV3R™
WWW.DRIV3R.COM
Sony Music Media
EPIC
DRIV3R The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de
Das offizielle Lösungsbuch
PlayStation 2
XBOX
REFLECTIONS
ATARI
"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners.
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Full Spectrum Warrior



Revolutionäres von der Videospiel-Front: THQ verpasst dem zähen Strategie-Genre eine Frischzellenkur – mit großem Erfolg!

General Patton würde sich im Grab umdrehen: Statt an realistischen Manövern teilzunehmen, trainieren moderne US-Soldaten ihre Front-Fähigkeiten per ungefährlichem Videospiel. Eines dieser Schulungsprogramme hört auf den sinnigen Namen ″Full Spectrum Warrior“ und darf ab Juli auch von Hobby-Militaristen gezockt werden – allerdings in einer entschlackten, weniger knochentrockenen Light-Version. MAN!AC stülpt schon jetzt den Stahlhelm über, um die aktuelle Alpha-Fassung des Taktik-Hammers anzutesten.

Hirnschmalz statt Knarren

Wer das hoffnungsvolle THQ-Fabrikat auf den ersten Blick als x-beliebigen Taktik-Shooter abstempelt, sieht sich jäh getäuscht: Stellt ″Full Spectrum Warrior“ doch ein reinrassiges Strategie-Spektakel dar – quasi Digi-Schach mit Soldaten. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des virtuellen Befehlshabers über die Teams Alpha und Bravo. Jede der beiden Truppen besteht aus vier individuellen Rekruten: Egal ob Maschinengewehr-Experte, Scharfschütze, Sanitäter oder Sprengstoff-Spezialist – Eure Mannen decken sämtliche Tätigkeitsfelder ab. Weil die KI-Quartette jedoch ohne clevere Führung auf verlorenem Posten stehen, freundet Ihr Euch zuerst mit den facettenreichen Kontrollen an. Sämtliche Kommandos werden per intelligentem Cursor erteilt: Soll etwa Team Alpha zum nächsten Mauervorsprung spurten, so zeigt Ihr einfach mit dem linken Analogstick aufs gewünschte Zielareal – einen Knopfdruck später setzt sich die Mannschaft in Bewegung. Die Formation passt sich hierbei automatisch der jeweiligen Umgebung an: Während ein Stapel Sandsäcke beispielsweise selbsttätig als Deckungs-Option erkannt wird, legen sich Eure Recken auf offenem Feld zur Sicherheit hin. Diese Taktiken repräsentieren jedoch nur das kleine Militär-Einmaleins – gewiefte Sofa-Generäle beherrschen nämlich noch weitaus intelligentere Kniffe wie Hinterhalte oder Zangenangriffe. Um Letztere auszuführen, bringt Ihr Eure beiden KI-Teams parallel in Stellung und nehmt den Feind auf diese Weise ins gefürchtete Kreuzfeuer. Doch Vorsicht: Oftmals warten listige Terrorbuben nur darauf, Euch in den Rücken zu fallen. Sondiert also aus Ego-Perspektive die Lage und justiert stets den Sichtkegel Eurer Untergebenen – was außerhalb deren Blickfeld steht, wird nämlich nicht als Bedrohung registriert! Deshalb nutzen schlaue Frontschweine das ‘Bound’-Manöver: So turnen die KI-Söldner nicht blindlings zum nächsten Wegpunkt, sondern halten während des Fußmarschs einen von Euch markierten Bereich im Auge – besonders im Straßenkampf ein ungemein hilfreiches Feature. Als mindestens ebenso nützlich erweist sich das Satelliten-System der ″Full



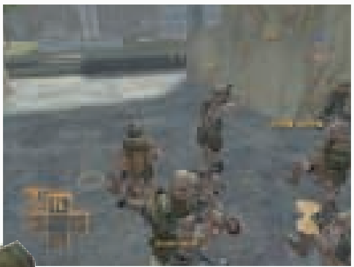
XB Nervenzerfetzende Spannung: Detaillierte Texturen und stimmungsvolle Rauch- wie Feuereffekte vermitteln Kriegsatmosphäre.

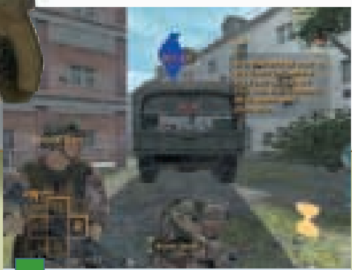


XB Das Vorgehen einer Elite-Einheit: Nachdem Ihr den Feinden per Rauchbombe die Sicht genommen habt, kann Euer Grenadier mit dem Granatwerfer für Ruhe sorgen.



XB Der Nebel des Kriegs: Ein Druck auf die R-Taste macht den Sichtradius Eures Teams deutlich. Was im trüben Bereich (links) vorgeht, bleibt dem Trupp verborgen.





XB Verwundete Kollegen (oben) müsst Ihr schnell zum Sanitätswagen bringen.



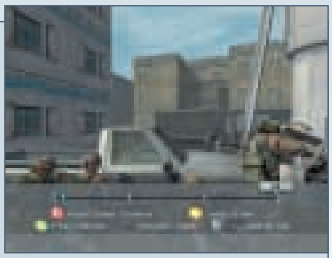
XB Harte Bandagen: Um eine Bande Terroristen abzulenken, nimmt Team Bravo das Gebiet unter Sperrfeuer – jetzt können die Alpha-Kollegen ungehindert vorrücken.

▪ ▪ ▪ Spiel's noch einmal, Soldat! ▪ ▪ ▪

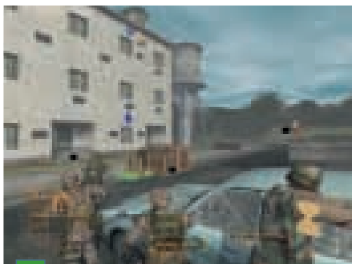
Das einfallsreichste Feature von "Full Spectrum Warrior" im Detail

Obwohl Entwickler Pandemic vornehmlich auf Strategie-Könner abzielt, müssen Neulinge nicht die Flinte ins Korn werfen: Enthält "Full Spectrum Warrior" doch eine Replay-Funktion, mit der Ihr alle Einsätze aufzeichnen respektive später wieder abspielen dürft. Was daran so besonders sein soll? Ihr schaut die Filmchen nicht nur an, sondern steigt jederzeit wieder ins Geschehen ein – auf diese Weise lassen sich tödliche Fehler rückgängig machen. Wer seine kriegerischen Taten gerne teilt, tauscht die zugehörigen Replays über Xbox Live oder versucht, angefangene Missionen eines Freundes zu beenden. Für gesellige Spieler gibt's obendrein einen Coop-Modus, bei dem Ihr übers Netz gemeinsam auf Terrorhatz geht – stark!





Fehlerkorrektur: Nachdem das Bravo-Team in einen Terroristen-Hinterhalt gerät (links), nutzt Ihr die Replay-Funktion und spult einfach bis an die Stelle vor dem tödlichen Fehler zurück (rechts).



XB Schnell weg: Nur wer ständig die Deckung wechselt, überlebt den Krieg.

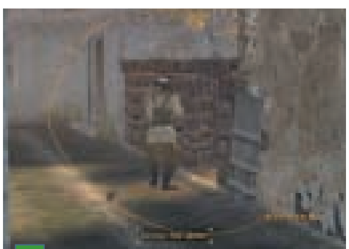


XB Ein Hauch von Action: Granaten bringt Ihr per Wurfanzeige ins Ziel.

Spectrum Warrior"-Protagonisten: Auf der Hightech-Karte erkennt Ihr alle Missionsziele sowie den Standort von etwaigen Verbündeten. Wer trotz Vorausplanung mal in eine Zwickmühle gerät, greift sogleich zu härteren Maßnahmen: Bestellt per Laser-Markierung einen Artillerieschlag, räuchert Bunker mit einer Granate aus und sprengt durch Einsatz des Raketenwerfers anrückende Panzer.

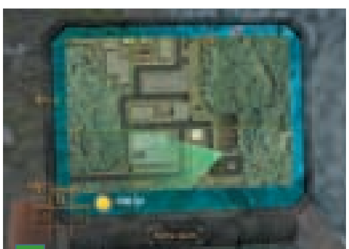
Politischer Zündstoff

Um das Spiels in einen gebührenden Story-Rahmen zu packen, bedient sich Entwickler Pandemic bei der aktuellen Weltpolitik: Im erfundenen Staat Zekistan residiert ein schlimmer Finger namens Al-Afad – der Fanatiker steckt hinter dutzenden Terroranschlägen und bedroht somit die westliche Zivilisation. Wen wundert's, dass der amerikanische Präsident angesichts dieses Affronts seine Truppen gen Zekistan entsendet und das Problem mit kriegerischen Mitteln lösen will. Folglich führen Euch die zwölf Kampagnen-Missionen von arabischen Städtchen über riesige Flughäfen bis hin zu orientalischen Palästen – tatsächlich erinnert das Szenario frappierend an eine heikle Mixtur aus Irak und Afghanistan.



XB Späher: Via Schultertaste blickt Ihr durch die Augen Eurer Soldaten.

Wer sich an solch grimmigen Details nicht stört, den erwartet mit "Full Spectrum Warrior" eine der größten Überraschungen der noch jungen Software-Saison: Durchdachte Kontrollen, vielfältige Taktik-Optionen sowie eine blitzsaubere Hochglanz-Optik voller atmosphärischer Details verzücken nämlich nicht nur eisenharte Genre-Fans – auch Strategie-Novizen dürften begeistert sein! *tk*



XB Hightech in der Hosentasche: Die GPS-Karte zeigt alle Missionsziele.

Full Spectrum Warrior

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Strategie
D-Termin:	Juli

Strategie-Sensation: Der grimmige Söldner-Simulator ködert Taktiker mit frischen Ideen und schicker Grafik – unser Geheimtipp!

Playstation-2-Alternative

Tausche Action gegen Strategie: PS2-Soldaten freuen sich auf SCIs Taktik-Shooter **Conflict: Vietnam** – noch im Herbst wird losgeballert.

Gamecube-Alternative

Frei nach dem Motto 'Uncle Sam wants you!' sucht die US-Regierung nach Rekruten: **America's Army** erscheint unter Ubisoft-Flagge.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

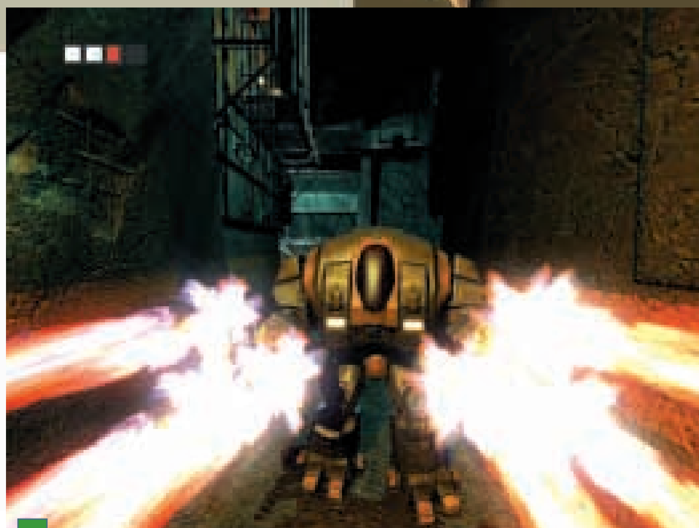


Der Vorgänger zum Kinofilm "Pitch Black" kommt nicht aus Hollywood, sondern aus Schweden: MAN!AC hat das Science-Fiction-Abenteuer vor Ort angespielt.

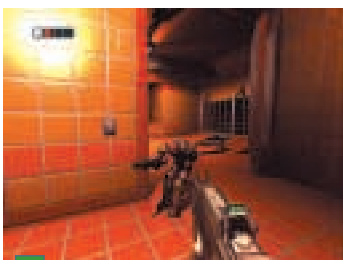
Film-Umsetzungen können sich mit Genre-Konkurrenten meist nicht messen, weil sie spielerisch und inhaltlich eine lineare Handlung wiedergeben müssen – da Konsolen-Software interaktiv ist, wäre etwas mehr Freiheit wünschenswert. Die wenigen Ausnahmen wie "Fluch der Karibik" (Xbox) nehmen es mit dem Vorbild nicht so genau. Noch einen Schritt weiter geht der schwedische Entwickler Starbreeze Studios, der in Zusammenarbeit mit Hollywood-Star Vin Diesel ein Prequel, also einen Vorgänger zum Kinostreifen "Pitch Black" (siehe Kasten) entwickelt. Ihr spielt Verbrecher Richard B. Riddick, der in dem futuristischen Hochsicherheitsknast Butcher Bay eingelocht wird. Durch rund 30 Levels gelingt Euch der Ausbruch: Ihr erklimmt die Gefängnisetagen, kriecht durch Schächte, stürmt die Verwaltung, Lagerhallen und Sicherheitsebenen. Die umfangreiche Handlung soll obendrein alle Unklarheiten beseitigen, die der actionlastige Film offen gelassen hat – so wird etwa das Geheimnis um Riddicks Augenimplantate gelüftet. Dabei geht der Muskelmeister den Entwicklern persönlich zur Hand: Neben Stimme und Aussehen bringt der Schauspieler auch eigene Ideen in "The Chronicles of Riddick" ein – für die deutsche Version wurden natürlich die Sprecher des Films engagiert. Für Kino-Atmosphäre sorgen zudem weitere Schauspieler wie Cole Hauser ("Tränen der Sonne"), Kristin Lehman ("Way of the Gun") und Willis Burks ("Trigger Happy").

Knast total

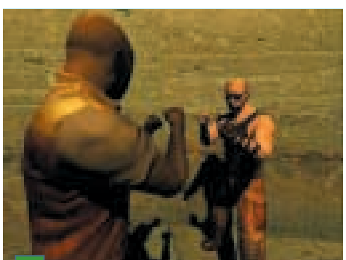
Den Helden steuert Ihr je nach Situation aus verschiedenen Blickwinkeln: Gelaufen und gekämpft wird in Ego-Perspektive, aber bei friedlichen Aktionen wie Kraxeln wechselt das Abenteuer in Third-Person-Perspektive. Zudem erwarten Euch jede Menge Plaudereien und Handlungsszenen, die Starbreeze mit Kameraschwenks und Schnitten filmreif in Szene setzt. Nach Einlieferung werdet Ihr Euch in den Zellenblöcken unter den Mitgefangenen beweisen: In Missionen quetscht Ihr Informanten aus und bestraft Verräter mit Faustcombos oder gar einer selbst gebauten Klinge. Neben den Ego-Ballereien haben die Entwickler nämlich auch den Kampf mit bloßen Fäusten eingebaut: Ihr blockt Hiebe und schlagt mit Rechts-Links-Kombinationen, Haken und Magenschwingern. Dabei hinterlässt jeder Treffer sichtlichen Eindruck, Ihr könnt Euren Feinden ein Paar Veilchen, aber auch derbe Schürfungen und Schwellungen zufügen. Weniger kommunikativ sind dann die Bewohner der unteren Ebenen, hier lechzen Mutanten und Kannibalen nach Eurem Bruststück. Außerdem müsst Ihr durch allerlei Schächte kriechen, Kisten erklimmen und an Stangen hangeln. Zum Glück entdeckt Ihr über 15 Wummen wie Betäubungswaffe, Flinte und Mini-Gun – rustikale Naturen dürfen auch Rohre aus der Wand reißen oder Schlagringe anlegen.



XB Auch einige Obermotze lauern in den Gefängnisschächten: Frontalangriffe bringen meist wenig, nur mit Kampftaktik sind sie zu besiegen.



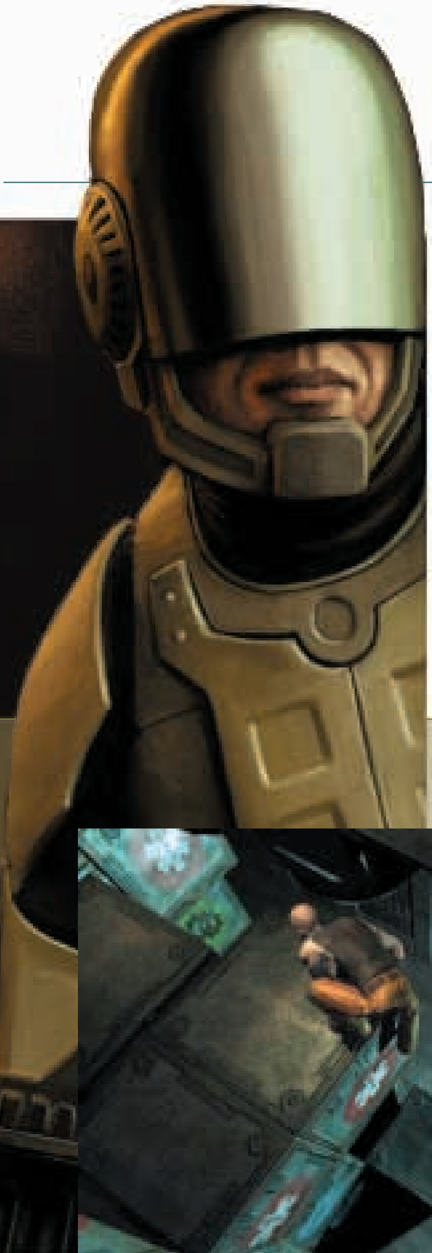
XB In den verwinkelten Levels müsst Ihr vorsichtig vorgehen: Schreie und Geräusche locken Wachen und deren Kollegen heran.



XB Mit erhobenen Fäusten: Bei den Kämpfen nutzt Ihr vielfältige Schläge und blockt mit erhobenen Fäusten die Angriffe Eurer Gegenüber.

Kniffliger Ausbruch

Wie Ihr schon bemerkt habt, wechselt der Schwerpunkt des Abenteuers je nach Handlung – mal müsst Ihr plaudern und suchen, mal kämpfen, kraxeln und ballern. Neben Action und Adventure gibt's auch einen Stealth-Modus: In den Sicherheitsetagen dürft Ihr nicht so einfach durch die Gegend trampeln, sonst heult der Alarm und die Sturmtrupps überrennen Euch. Per Knopfdruck schleicht Riddick, versteckt sich im Schatten vor den patrouillierenden Wachen und fällt ihnen in den Rücken: Ein Ruck genügt, dann ist das Genick durch. Wie Sam Fischer muss auch Riddick seine Opfer ins Dunkel zerren, damit sie nicht entdeckt werden. Eure Feinde sind aber sehr clever, sie achten auf Schatten und Geräusche und leuchten mit der Lam-

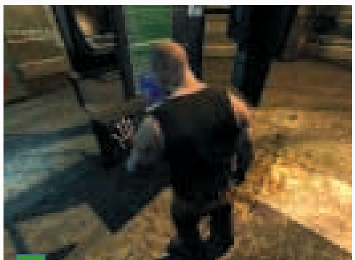




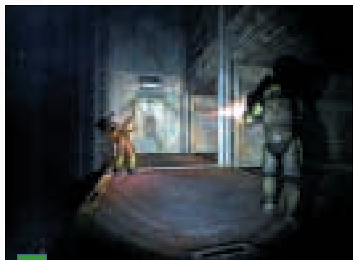
XB Es gibt zwar viele düstere Abschnitte, aber mit aufwändiger Gefängnisarchitektur und bunten Lichtquellen überrascht Euch "Chronicles of Riddick" immer wieder.



XB Vin Diesel ist gelenkig: Ihr könnt nicht nur klettern und hangeln, sondern z.B. auch um die Kante einer Kiste greifen und Euch auf Feinde fallen lassen.



XB DNA-Analyse: Erst wenn Ihr Eure Daten in den Computer geladen habt, nutzen Euch die Waffen der Soldaten.



XB Die realistische Beleuchtung wirft gespenstische Schatten auf Wände und sogar den eigenen Körper.

pe in finstere Ecken! Zum Glück bekommt Ihr Nachtblick und lernt zahlreiche Möglichkeiten, die Soldaten zu überlisten: Ihr werdet Euch z.B. von der Decke auf sie stürzen, Ablenkungsmanöver arrangieren und auf Ventilatoren schießen, damit sie den Feind erschlagen. Beim ersten Anspielen klappte das prima, trotz der vielen Manöver blieb die Steuerung immer einfach und intuitiv.

Wie im Film?

Durch erstklassige Effekte und Motion-Capture-Animationen will Starbreeze auch optisch neue Maßstäbe setzen: Mit 'Per-Pixel Lighting' nutzt "The Chronicles of Riddick" dieselbe dynamische Beleuchtung, die schon im "Doom 3"-Demo für Aufsehen sorgte. Zudem bauen die Entwickler über 200 detailliert animierte Figuren und komplexe Physik-Routinen ein, die für Realismus sorgen sollen. *oe*

The Chronicles of Riddick:
Escape from Butcher Bay

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Starbreeze Studios, Stockholm
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Der überraschend vielseitige Knastausbruch verspricht düstere Action im Kino-Format.

Playstation-2-Alternative

Die Schlange kommt zurück: Noch in diesem Jahr überlistet Ihr die Konami-Söldner von **Metal Gear Solid 3: Snake Eater.**

Gamecube-Alternative

Leiser Tod: Ebenfalls noch 2004 mischt Sam Fisher die Terroristen in **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** auf.

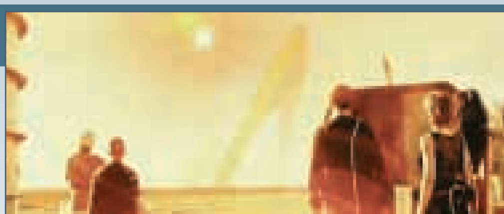
Pitch Black

Was nach dem Spiel mit Riddick passiert

In dem Science-Fiction-Streifen von 2000 wird Vin Diesel als Megaverbrecher nebst drei Dutzend weiteren Verbrechern zu einem intergalaktischen Gefängnis transportiert. Doch ein Meteoritenschauer lässt das Schiff auf einem Wüstenplaneten mit drei Sonnen notlanden – dabei gehen die meisten Knasties drauf. Die wenigen Überlebenden müssen feststellen, dass auf diesem Felsbrocken alle 22 Jahre Finsternis herrscht und dann hungrige Aliens an die Oberfläche kriechen. Zu allem Übel steht die nächste Dunkelphase kurz bevor: Glücklicherweise ist Vin Diesel alias Riddick an Bord, der mit Nachtblick und stählernen Muskeln aufräumt.



Die Matte muss runter: Vin Diesels erste Amtshandlung in Freiheit ist eine ordentliche Rundumrasur.



Drei Sonnen: Wegen Wassermangel und gefräßigen Aliens können die Verschollenen das Naturschauspiel kaum genießen.


DIE ZUKUNFT DER
„Gigantisches Actionspektakel mit riesigen Kampfrobotern."
OPM2 4/04
„Knalliger Shooter mit beeindruckender Fernsicht und bombastischer Action ...!"
Playzone 4/04
WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS
PlayStation 2
TRANSFORMERS
ATARI


ACTION-SHOOTER
Bestell' Dir die
GRATIS
DEMO
auf
www.atari.de
(solange Vorrat reicht)
„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial."
Maniac 4/04
„Halo auf der PS2"
Gamesurf.de März 04
„Bombast-Action der besten Sorte."
OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04
PlayStation 2
melbourne house
Licensing by:
Hasbro
Properties Group
ATARI



PS2 Allein gegen alle: Wie immer rüstet Ihr Ratchet mit einem Haufen skurriler Wummen aus, die selbst dicke Brocken effektiv wegputzen.





PS2 Action im Team liefern Internet- oder Splitscreen-Duelle.



Ratchet & Clank 3

Auf in den Kampf: Insomniacs Action-Hüpfer geht in die dritte Runde und hat diesmal sogar Online-Funktionen im Gepäck.

Sonys Haus- und Hofentwickler sind eifrige Burschen, denn wieder im Jahrestakt werden die Abenteuer des ungleichen Duos "Ratchet & Clank" fortgesetzt. Statt sich aber wie beim zweiten Teil auf weitgehend oberflächliche Feinpolitur zu beschränken, haben die Mannen rund um Ted Price diesmal großes vor: Neben dem normalen Abenteuer soll ein vollwertiger Online-Modus Internet-Zocker an die Konsole fesseln.

Ratchet & Clank 3

Playstation 2

Entwickler:	Insomniac, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Technisch gewohnt edles und spielerisch dezent aufgebohrtes Spitzen-Jump'n'Run mit tollem Online-Spielmodus.

Xbox-Alternative

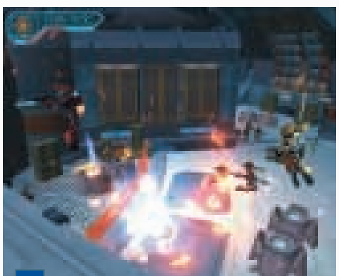
Wenn Rare sich am Riemen reißt, erfreuen sich Xbox-Hüpfer im Sommer am aufgemotzten N64-Kulthit **Conker: Live & Uncut.**

Gamecube-Alternative

Electronic Arts bleibt dem Würfel noch treu: Das knuffige **Ty the Tasmanian Tiger 2** ist für das 4. Quartal geplant.

Mehr drin, mehr dran

Solohüpfer bekommen bewährt hochkarätige Kost geboten, die mit wenigen, aber sinnvollen Neuerungen aufwartet: So stehen neue Waffenarten zur Verfügung, die nun auch nicht mehr nur einmal, sondern in mehreren Stufen ausgebaut werden können. Neben einem tragbaren 'schwarzen Loch', das Gegner aufsaugt, eliminiert Ihr nun Gegner auch indirekt: Infiziert beispielsweise einen Feind mit einem Geschoss – der arme Tropf steckt sodann seine Kumpane an. Auch für Rätseleinsatz gedacht ist ein Laserstrahler, mit dem Ihr über reflektierende Oberflächen Lichtknobeleien löst. Robokumpel Clank wird voraussichtlich stärker ins Geschehen einbezogen als bisher: Neben einer aufgestockten Missionszahl, bei der Ihr ihn steuert, steht sogar ein ganzer Handlungsstrang rund um den ehrenhaften Blechzwerg zur Diskussion. Grafisch bleibt wiederum das meiste beim bekannt hochwertigen Bild, mit zusätzlichen Reflexions- und Partikeleffekten sind kleinere kosmetische Verschönerungen aber angedacht.



PS2 Tod von oben: Geht Ihr in die Luft, schauen die Gegner dumm drein.



PS2 Wer um die Ecke denken kann, ist im Vorteil: Dank reflektierendem Laserstrahl erledigt Ihr Rätsel und Gegner nun auch indirekt.

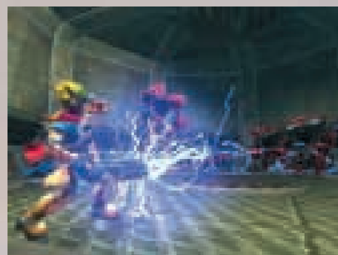
Spektakulär fallen die gänzlich neuen Mehrspieler-Möglichkeiten aus: Entweder zu viert via Splitscreen oder zu acht im Internet tretet Ihr zu spürbar vom Microsoft-Hit "Halo" und der bekannten 'Capture the Flag'-Matchvariante inspirierten Duellen an. Neben den schlagkräftigen Wummen aus dem Soloabenteuer erwarten Euch u.a. fernlenkbare Robodrohnen und fahrbare Vehikel, bei denen ein Spieler steuert und der andere den Geschützturm übernimmt. *us*





PS2 Gut gerüstet ist halb gewonnen: Wie im Vorgänger geht Jak nicht mehr ohne sein Wummenarsenal auf die Pirsch.





Jak 3

Raus aus der Stadt: Naughty Dogs spitzohriger Held erlebt sein nächstes und noch größeres Abenteuer in der Wüste.

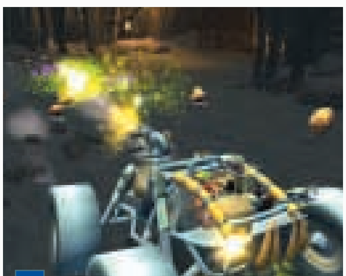


PS2 Hoch zu ‘Ross’: Statt immer noch auf hochtechnische Fortbewegungsmittel zu setzen, vertraut Jak auch mal auf tierische Transporte.

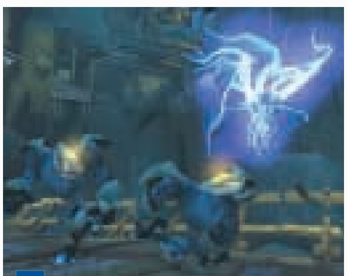
Wenn ein Team vorlegt, will das andere nicht zurückstecken: Auch bei Naughty Dog ist eine Fortsetzung rund um den hauseigenen Vorzeigecharakter Jak in der Mache. Statt wie letztes Jahr einen konsequenten Stilbruch zum seinerzeit friedfertigen Vorgänger zu vollziehen, orientiert sich Episode 3 am nun etablierten Düster-Stil, auch spielerisch gibt erneut Action den Ton an.
Da die Geschehnisse am Ende von ”Jak 2” dazu führten, dass fast die gesamte Stadt in Schutt und Asche gelegt wurde, fliegt der als Schuldiger ausgemachte Jak im hohen Bogen raus – Ehrensache, dass Tierkumpel Daxter mit ihm geht. Entsprechend spielt das neue Abenteuer nun im weiten Umland, Naughty Dog verspricht einen etwa fünffachen Umfang der Spielewelt. Da das Terrain weitläufiger ausfällt, wurde einer der Kritikpunkte des Vorgängers entsorgt: Die in der Praxis öfters nervigen ”GTA”-Einlagen mit ständigen Gleiterremplern gehören erfreulicherweise der Vergangenheit an – überhaupt fällt der Schwierigkeitsgrad wieder spürbar sanfter aus. Auf Fahrzeugeinsatz muss Jak nicht verzichten, denn jetzt schwingt er sich u.a. in flinke Wüstenbuggys, die zugleich mit einer Bordkanone ausgerüstet sind. Selbst hitzetaugliche Reittiere helfen Euch gelegentlich weiter. Ganz abgeschrieben ist die alte Stadt allerdings nicht, denn für einige Aufträge müsst Ihr Euch dort durch die Ruinen schlagen.

Licht und Schatten

Neben Eurem Vorrat an Feuerwaffen kann sich Jak weiterhin in sein Hulk-ähnliches dunkles Alter Ego verwandeln und in dieser Form für besonders viel Rabatz sorgen. Neben bekannten Fähigkeiten wie dem Bomben-ähnlichen Sprung soll er weitere Aktionen im Repertoire haben – über deren Art schweigt sich Naughty Dog noch aus. Aber nicht alles hat einen so düsteren Anstrich. Findet Ihr nämlich helle Eco-Materie, mutiert Jak nun in eine wahrhaftig lichte Gestalt – in strahlender Engelsform fliegt Euer Held durch die Gegend und erholt sich dabei dank Heilkräften von Verletzungen. *us*



PS2 Dank Bordkanone erledigt Ihr dicke Brocken schneller.



PS2 Es werde Licht: Mit hellem Eco wird Jak zum Racheengel.

Jak 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Naughty Dog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump’n’Run
D-Termin:	4. Quartal

Die Fortsetzung behält das stilvolle düstere Action-Prinzip bei und ersetzt alte Mängel durch interessante Neuerungen.

Xbox-Alternative

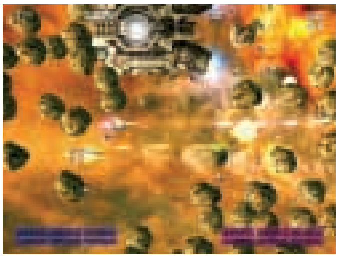
Die ehemals Sony-exklusive Beutelratte macht zum zweiten Mal die Xbox unsicher: **Crash Bandicoot Unlimited** kommt zum Jahresende.

Gamecube-Alternative

Der Klempner soll’s richten: Mit etwas Glück geht das sagenumwobene **Super Mario 128** noch 2004 an den Start.

Gradius V

Abartig schwer und wunderschön: Ballert Euch erstmals im Team durch unzählige Polygon-Formationen in explosiven 2D-Szenarien.





PS2 Zu zweit und voll ausgerüstet gegen die Alien-Übermacht (von oben).

Bereits 1985 verteidigte Vic Viper die Erde vor fiesen Außerirdischen. Damals überzeugte nicht nur die überragende Optik, sondern auch das ausgefeilte Waffen-Upgrade-System. Beinahe 20 Jahre nach der ersten Attacke rotten sich erneut mies gelaunte Aliens zusammen, unseren Planeten in Besitz zu nehmen.

Gradius V

Playstation 2

Entwickler:	Treasure, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Shoot'em-Up
D-Termin:	3. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Baller- und Grafik-Fetischisten freuen sich dank taktischer Neuerungen sowie Edel-Optik auf das beste "Gradius".

Xbox-Alternative

Pech für PALis: Shoot'em-Up-Fans müssen auf Importe wie das bereits erhältliche **Shikigami no Shiro Evolution** ausweichen.

Gamecube-Alternative

Das gleiche traurige Bild für Nintendo-Besitzer: Immerhin können Würfelzocker auf die PAL-Fassung von **Ikaruga** zurückgreifen.

Angesichts dieser tödlichen Bedrohung wehrt Ihr Euch neuerdings im optionalen Zweispieler-Modus gegen die feindlichen Invasoren.

Extra-Evolution

Serien-Kenner fühlen sich dank altbewährten Waffensystem sofort heimisch und freuen sich über die vortrefflichen Verbesserungen in den insgesamt vier verschiedenen Upgrade-Sets. Wie gehabt sammelt Ihr zur Gleiter-Aufrüstung rote Kapseln und erweitert so Eure Standardwumme mit zerstörerischen Bomben, Gegner-schmelzenden Lasern sowie den maximal vier 'Option'-Satelliten. Letztere imitieren Euren Schuss und formieren sich neuerdings je nach gewählter Extra-Ausstattung. So kreisen die Satelliten wahlweise wie ein zweites Schutzschild um das Raumschiff oder platzieren sich jeweils ober- und unterhalb von Euch.



PS2 Nicht alles Gute kommt von oben: Dieser feuerfeste Blechkamerad fordert Euch minutenlang zum vertikalen (!) Scharmützel auf.

Ende ohne Schrecken

Endlich wurde auch das größte Manko der Konsolen-Vorgänger ausgemerzt: Nach einem Gleitertod verliert Ihr zwar immer noch Euer ergattertes Waffenarsenal, jedoch könnt Ihr wenigstens die bereits erhaltenen Begleit-Schiffchen wieder einsammeln. Ebenso erhöhen dosierter Geschwindigkeits-Schub, Force-Schutzschild sowie blaue Smartbomben Eure Überlebens-Chancen immens.
Jedoch sterben unerfahrene Piloten immer noch tausend Tode. Denn in den sieben riesigen 2D-Levels lauern unzählige Polygon-Gegner: So fliegt Ihr durch ein dichtes Asteroidenfeld, weicht in letzter Sekunde brachialen Schlachtschiffen aus, zerstört lästige Geschützturm-Ansammlungen und beharkt robuste Endgegner in minutenlangen, taktischen Gefechten. *rf*



PS2 Kaboom! Solch brachiale und farbenprächtige Partikelexplosionen haben Shoot'em-Up-Fans noch nie gesehen. Bei besonders fetten Gegnern benötigt Ihr jedoch Eure 'Option'-Schiffchen – dann gibt der Feind schnell klein bei.



It's in the game.™
ER DARF NICHT SPIELEN
DU SPIELST!
PC CD
PlayStation 2
XBOX
Euro2004game.ea.com
Euro2004.com
Führe DEIN Land zum Sieg mit UEFA EURO 2004™
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Hergestellt in der EU. UEFA, das offizielle UEFA EURO 2004™-Logo, das offizielle Maskottchen und der UEFA European Football Championship™-Pokal sind urheberrechtlich geschützte Marken. Alle Rechte vorbehalten. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", der Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. adidas, die drei Streifen und das adidas-Logo sind eingetragene Marken der adidas-Salomon-Gruppe und werden mit Genehmigung verwendet. Roteiro ist eine Marke der adidas-Salomon-Gruppe und wird mit Genehmigung verwendet. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Unreal Championship 2



XB Flinke Finger am Abzug vorausgesetzt: Bei allen Neuerungen spielt bei "Unreal Championship 2" auch der geübte Umgang mit der Wumme eine wichtige Rolle.

Das erste Ergebnis des auf X03 bekannt gegebenen Deals zwischen Microsoft und Epic Games wurde kürzlich vorgestellt: "Unreal Championship 2: The Liandri Conflict".
Im Gegensatz zum Vorgänger orientiert sich das Geschehen nicht am PC-"Tournament"-Verwandten, sondern kocht sein eigenes Süppchen. Natürlich soll es wie gewohnt intensive Ego-Shooter-Action mit Top-Grafik und durchschlagskräftigen Wummen geben, aber auch grundlegende Neuerungen kündigen sich an: So habt Ihr erstmals in der "Unreal"-Geschichte die Möglichkeit, aus der Third-Person-Perspektive Sprung- und Angriffs-Combos auszuführen. Außerdem spielt der direkte Nahkampf mit Schwert und Faust eine große Rolle. Geschickte Krieger sind sogar in der Lage, feindliche Schüsse abzulenken und mentale Kräfte zu nutzen – wir sind gespannt.

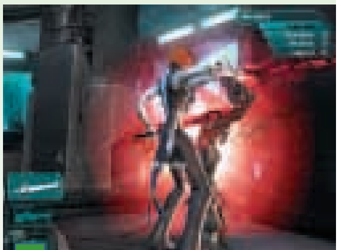
Unreal Championship 2

Xbox

Entwickler:	Epic Games, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

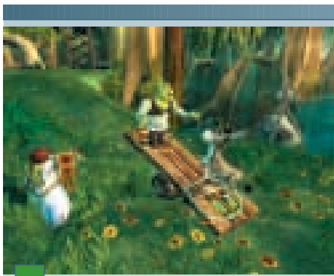
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Vielversprechende Ego-Ballerei, die mit edler Optik, innovativen Neuerungen und Live-Support jede Menge bietet.

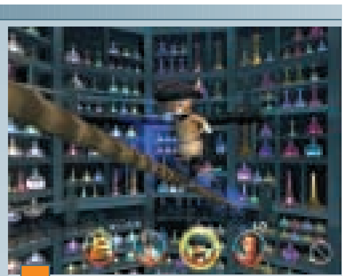


XB Gewagte Sache: Mal sehen, wie sich Nahkämpfe in Ego-Shootern machen.

Shrek 2

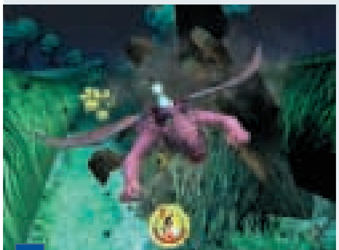


XB Ohne Teamwork geht nichts: Shrek katapultiert Donkey nach oben.



NGC Der gestiefelte Kater balanciert als einziger über schmale Seile.

Nachdem der amerikanische TDK-Teil von Take 2 geschluckt wurde, fiel die "Shrek 2"-Lizenz komplett Activision in die Hände – angesichts der gruseligen Versoftungen des Vorgängerfilms zweifelsfrei eine gute Sache.
Unter der Obhut der "True Crime"-Schöpfer Luxoflux entsteht zum gerenderten Oger-Streifen ein familienfreundliches Abenteuer mit viel Abwechslung und gewitzten Ideen. Auf der Reise durch die Märchenhandlung in einem knappen Dutzend vom Film inspirierten Szenarien steuert Ihr nämlich nicht nur den Titelhelden. Vielmehr kontrolliert Ihr einen Vierertrupp, zwischen dessen Mitgliedern Ihr frei umschaltet oder sie von Freunden steuern lasst. Um durch die Levels zu marschieren, müsst Ihr nämlich regelmäßig Spezialfähigkeiten der einzelnen Helden nutzen: So kann z.B. Donkey besonders kräftig treten, Prinzessin Fiona die Zeit kurzfristig anhalten oder Rotkäppchen gezielt mit Speisen werfen – insgesamt elf Stars kommen zum Zug.
Grafisch machte die uns gezeigte frühe Fassung bereits einen feinen Eindruck, für akustische Qualität sorgen die Original-Synchronsprecher: Das gefällige Abenteuer hat demnach das Zeug, als wirklich tolle Filmumsetzung zu enden.



PS2 Donkey legt mit der verliebten Drachendame Flugeinlagen hin.

Shrek 2

Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Luxoflux, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Juni [PS2]
	Juni [Xbox]
	Juni [NGC]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Optisch ansprechendes und spielerisch interessantes Film-Abenteuer, das mit viel Charme und Abwechslung lockt.

+++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ You're in the Army now: Endlich mal wieder gute wie skurrile Nachrichten für das US-Militär – mit Ubisoft übernimmt ausgerechnet eine französische Firma den weltweiten Vertrieb des Werbe-Ego-Shooters "America's Army" und sämtlicher Folgewerke. Auch Konsolen-Soldaten werden mit eigenen Fassungen beglückt, allerdings erst im Sommer 2005. **+++ Zombie-Nachschlag:** Während sich europäische Monsterjäger noch darüber grämen, dass "Resident Evil: Outbreak" in PAL-Gefilden nicht onlinefähig ist, wird für den US-Markt bereits fleißig an einer Fortsetzung gewerkelt. **+++ Jagdfreuden:** Dafür hat Capcom in Sachen "Monster Hunter" freudigere Botschaften, denn bei der Fantasy-Hatz wurde jetzt bestätigt, dass der Internetzugang auch bei uns erhalten bleibt. **+++ Back to the Roots:** Nachdem das ambitionierte Rollenspiel "Sudeki" kurz vor dem Abschluss steht, wendet sich Climax wieder seinem Spezialgebiet zu – Rennspiele. Als nächster Titel steht mit "Crash 'n' Burn" für PS2 und Xbox ein potenzieller "Destruction Derby"-Rivale inklusive Online-Anbindung auf dem Programm. Veröffentlicht wird der Titel im Herbst von Eidos. **+++ Hip-Hop-Hurra:** Wer lästigen Rappern schon immer mal eins auf die Schnauze geben wollte, kriegt von Electronic Arts erneut Gelegenheit dazu: Die Klopperei "Def Jam Vendetta" geht in Bälde in die zweite Runde. **+++ Online-Krieg:** Die populäre PC-Internet-Egoschlacht "Battlefield 1942" erlebt im Herbst ihr Konsolendebüt – der Ableger hört auf den Untertitel "Modern Combat", spielt entsprechend in aktuelleren Zeitepochen, erlaubt Gefechte mit bis zu 24 Teilnehmern und erscheint – Electronic Arts' Xbox-Live-Verweigerungshaltung wegen – nur für die PS2. Auch eine PS3-Episode befindet sich bereits in Entwicklung. **+++ General Lee kommt wieder:** Ubisoft kann's nicht lassen und vergreift sich erneut an einer obskuren TV-Lizenz: Diesmal wird die launige Redneck-Raserei "Ein Duke kommt selten allein" durch die Mangel gedreht – hoffentlich wird's besser als die zwei mäßigen PSone-Konvertierungen... **+++ Wer will mich?** Spinning Reality hat ein Herz für darbende Xbox-Rollenspieler und bastelt derzeit am Genrevertreter "Twilight of Lareleth". Der Haken an der Sache? Noch hat sich kein interessierter Publisher dafür gefunden. **+++ Empire gibt Gas:** Neben dem rechts vorgestellten "Mashed" steht ein weiteres Rennspiel auf dem Programm: Das in Finnland programmierte "Flatout" verspricht im Herbst technisch hochwertige Rüpelraserei. **+++ Rollenspiel-Recycling:** Da sich Square-Enix und Nintendo wieder lieb haben, erscheint bald ein 'echtes' "Final Fantasy" für den GBA – allerdings nichts Neues, sondern eine Compilation aus Teil 1 und 2 der Serie.

Mashed




XB Bei "Mashed" wird mit harten Bandagen gekämpft: Wer das richtige Extra aufsammelt, malträtiert die Konkurrenten natürlich auch mit Waffeneinsatz.

Mashed

Playstation 2 | Xbox

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Juni [PS2]
	Juni [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Witziger "Micro Machines"-Nachfahre mit ordentlicher Optik und originellen Spielmodi als zusätzliche Würze.

Bis auf Ataris Next-Generation-"Micro Machines", liegt die Rennspielvariante der Spaßraser aus Vogelperspektiven-Ansicht brach. Ändern wollen das jetzt Empire und Supersonic Software mit "Mashed": Wie beim offensichtlichen Vorbild flitzt Ihr mit Winzautos über 13 Polygon-Kurse und versucht, die maximal drei Konkurrenten in den Abgrund zu rempeln oder so weit vorne wegzufahren, dass sie hinten rausscrollen. Für Abwechslung sorgen 'Räuber und Gendarm'-Modi sowie die Möglichkeit, dass ausgeschiedene Spieler den anderen Lenkraketen auf den Hals hetzen können.

Brothers in Arms




XB In den Kriegseinsätzen seid Ihr für Eure Kameraden mitverantwortlich.

Erstaunlich lange hat's gedauert – jetzt kündigt auch Ubisoft seinen Beitrag zum boomenden Markt der Weltkriegs-Ego-Shooter an. Entwickelt von Gearbox Software (u.a. "Half-Life (dt.)" für die PS2), soll "Brothers in Arms" die Konkurrenz in Sachen Realitätsnähe und Eindringlichkeit übertrumpfen.
Was abgesehen von besonders authentischer Optik und einer "unzensierten und emotionsgeladenen" Story noch dazu beitragen soll, wird bis auf ein Detail noch verschwiegen – Ihr seid nicht allein unterwegs, sondern befehligt mit einfachen Kommandos einen ganzen Trupp.

Brothers in Arms

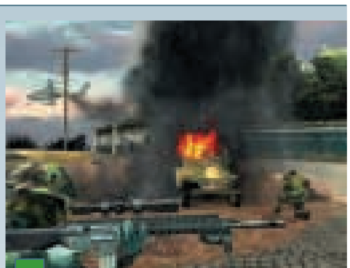
Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Entwickler:	Gearbox, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose

Ubisoft tritt in den Zweiten Weltkrieg ein: Truppenbasierte Action soll für ein besonders intensives Ballerepos sorgen.

Ghost Recon 2

XB Diesmal mischen Eure Söldner den asiatischen Raum auf.

Ghost Recon 2

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

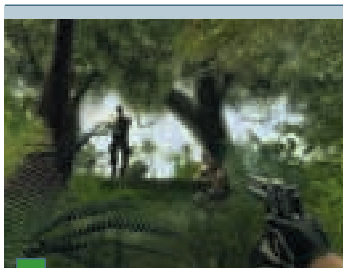
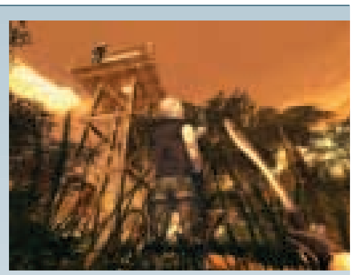
Entwickler:	Red Storm, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose

Gewohnt intensive Ego-Ballerei mit aufgebohrter Optik und diesmal deutlich mehr Gewicht auf Action statt Strategie.

Die stets erfolgreiche Tom-Clancy-Lizenz liegt bei Ubisoft nie brach: Diesmal bekommt "Ghost Recon" nach diversen Updates einen echten zweiten Teil spendiert, der die "2" durch tatsächliche Änderungen rechtfertigt.
So wird zum einen die Grafik deutlich aufpoliert und soll z.B. eindrucksvolle Großexplosionen von Gebäuden liefern, um das Chaos des Kriegs in der nahen Zukunft bildgewaltig zu illustrieren. Außerdem schrauben die Entwickler die taktische Komponente zu Gunsten von schnellerer Action zurück, um den Titel Mainstream-tauglicher zu machen – hoffentlich klappt's...

Far Cry Instincts

XB Ubisoft Montreal verspricht mit "Far Cry" neue grafische Maßstäbe.

Nach den "Splinter Cell"-Erfolgen geht Ubisofts Montreal-Team nun deutsche Wertarbeit an – die Kanadier setzen den von Crytek auf dem PC in die Welt gesetzten Ego-Shooter "Far Cry" für Next-Generation-Konsolen um.
Dabei wird nicht einfach das berühmt-berüchtigte Original transferiert, sondern – das angehängte "Instincts"-Kürzel lässt's erahnen – von Grund auf neu programmiert und durch noch unspezifierte Erweiterungen spielerisch aufgebohrt. Erhalten bleiben sollen natürlich die intelligenten Gegner sowie die famose Grafik, die das ungewöhnliche Tropen-Szenario fein in Szene setzt.

Far Cry Instincts

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose

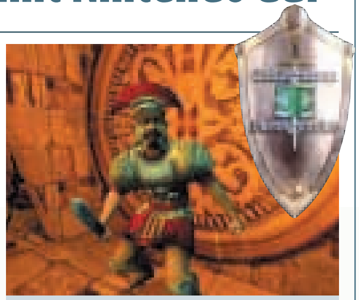
Wenn das PC-Vorbild erreicht wird, winkt ein optisch überragendes Ego-Highlight mit tollem Ambiente und viel Action.

Entwickler lösen Exklusiv-Abkommen mit Nintendo auf

Ein Schock für alle Cube-Fans: Mit Silicon Knights und Factor 5 verkündeten binnen weniger Tage gleich zwei Software-Studios ihre Abkehr von Nintendos Würfel-Konsole.
"Es ist besser für uns, getrennte Wege zu gehen. Das Verhältnis zwischen den beiden Parteien bleibt aber trotzdem äußerst positiv", ließ Silicon-Knights-Boss Denis Dyack verkünden. Auf welche 128-Bit-Hardware die "Eternal Darkness"-Macher in naher Zukunft setzen, steht unterdessen noch nicht fest: "Wir entscheiden bald, in welcher Richtung es mit Silicon Knights weitergeht", so Dyack weiter.



Im Lager von Factor 5 konzentriert man sich indes eindeutig auf die nächste Hardware-Generation. Zwar wollen Deutschland-Export Julian Eggebrecht und seine Mannen keine Cube-Titel mehr produzieren, eine Unterstützung für kommende Nintendo-Konsolen sei aber durchaus möglich: "Wir sind extrem gespannt auf den DS sowie den Gamecube-Nachfolger", versucht Eggebrecht alle "Rogue Squadron"-Fans zu beruhigen. Unser Tipp: Wartet auf die baldige E3, denn dort wird mindestens eines der beiden Studios seinen neuen Geldgeber bekannt geben.



Bald auch für die PS2? Silicon Knights' Horror-Knüller "Eternal Darkness".

Videospiel-Chirurgen operieren besser!

Kaum zu glauben: Laut einer Studie der Iowa State Universität arbeiten Chirurgen, die privat Videospiele zocken, 27 Prozent schneller als ihre Kollegen. Noch dazu machen sie 37 Prozent weniger Fehler – fragt also bei der nächsten Blinddarm-OP am besten nach Doktor Mario!

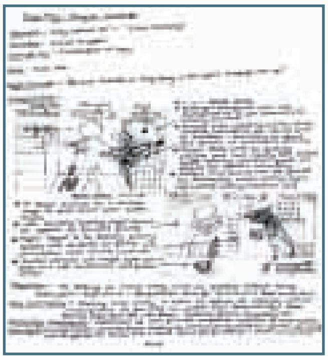


MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

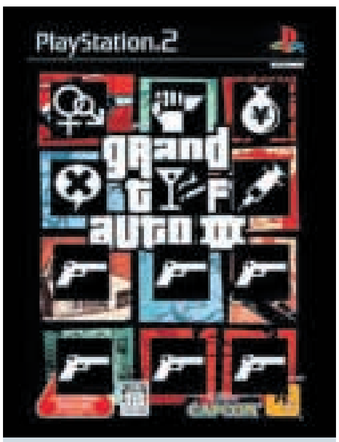
Der Sieger des EyeToy-Wettbewerbs

In den News der MAN!AC 02/04 berichteten wir über Sonys "EyeToy"-Wettbewerb. Nun steht der Sieger fest: Christopher M. Key aus England entwarf eine Klopperei mit dem Namen "Giant Rampage" (siehe Bild). Wie der Titel bereits impliziert, übernehmt Ihr darin die Rolle eines Riesen und demoliert Städte. Ob das simpel-spaßige Konzept tatsächlich seinen Weg in die nächste "EyeToy"-Episode findet, steht noch nicht fest.



Neue Nippon-USK

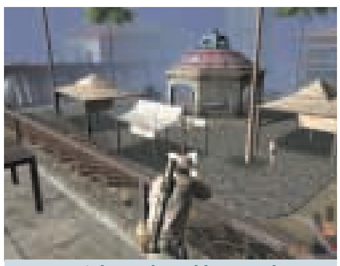
Konnten japanische Videospieler ihre Software bislang ohne nennenswerte Jugendschutz-Prüfung erwerben, gibt's nun eine Kontrollstelle: Die Computer Entertainment Ratings Organization (kurz: CERO) versieht ab sofort sämtliche Verpackungen mit kleinen Symbolen, die den jeweiligen Spielinhalt visualisieren. Ein Pistolen-Zeichen deutet etwa auf kriminelle Aktivitäten hin, während das Gespenst Horror-Themen repräsentiert – insgesamt existieren übrigens ganze neun solcher Warn-Icons.



Nur ein Internet-Gag! So könnte Rockstars "GTA 3" nach Prüfung aussehen.

Rüge für Sony

Dumm gelaufen: PS2-Hersteller Sony wurde von der deutschen Wettbewerbszentrale mit einer Abmahnung bedacht. Die Behörde stieß sich an der "SOCOM 2"-Werbekampagne: Zahlreiche Kunden bekamen nämlich braune Umschläge, die Fetzen einer Uniform enthielten. Viele Empfänger deuteten den zugehörigen Text ("Wir stecken in der Scheiße, hol' uns hier raus") als echten Hilferuf aus einem Krisengebiet. Eine Antwort auf die Vorwürfe folgte prompt: "Wir haben die Aussendung auf über 16-jährige beschränkt. In den letzten Tagen sind bei uns außerdem nur 15 Beschwerden eingegangen. Wir werden uns mit diesen Personen in Verbindung setzen", lässt sich Manfred Gerdes von Sony Deutschland zitieren.



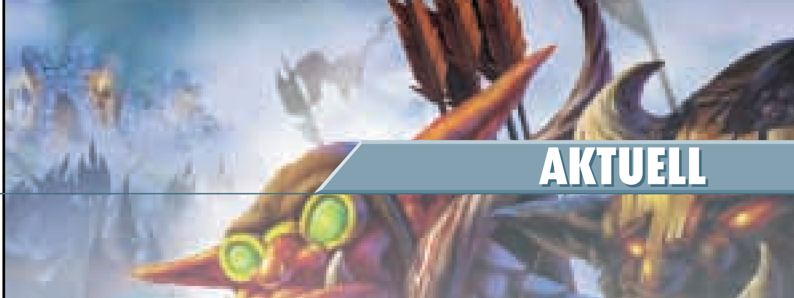
Gutes Spiel, geschmacklose Werbung: die Online-Schießerei "SOCOM 2".

NACHSPIEL



NINTENDO: KONZERN AM SCHEIDEWEG?

Was keiner glauben wollte, scheint bitterer Ernst zu werden: Über der Zukunft von Nintendo ziehen allmählich dunkle Wolken auf. Strichen bereits zahlreiche Dritthersteller ihre Gamecube-Unterstützung, springen nun auch die bislang als sichere Bank geglaubten Hofentwickler ab. Factor 5 und Silicon Knights können noch so oft ihre Nintendo-Freundschaft beteuern – letzten Endes trennen sich beide Studios von ihren Exklusiv-Abkommen, weil auf PS2 wie Xbox mehr Geld zu holen ist. Angesichts dieser alarmierenden Entwicklung wundert es niemanden, dass Miyamoto & Co. fieberhaft an eigenen Produkten werkeln: Frische "Mario"- bzw. "Zelda"-Inkarnationen sollen unentschlossene Konsumenten vom 128-Bit-Würfel überzeugen. Der Haken an dieser Taktik: Sowohl die Klempner-Episode "Super Mario Sunshine" als auch Links "Wind Waker"-Abenteuer lockten zwar viele Zocker an, konnten aber nicht mit ihren ungleich erfolgreicheren N64-Vorläufern mithalten. Woran's liegt? Ganz einfach: Moderne Videospieler kaufen nicht mehr wegen eines einzigen Titels die zugehörige Konsole – den oft bemühten System Seller gibt's nur in der Fantasie von Marketing-Managern. Hoffen wir also, dass das DS-Handheld ein Erfolg wird und zukünftig mehr Multiformat-Titel für den Cube erscheinen – sonst sieht Nintendos Zukunft düster aus.



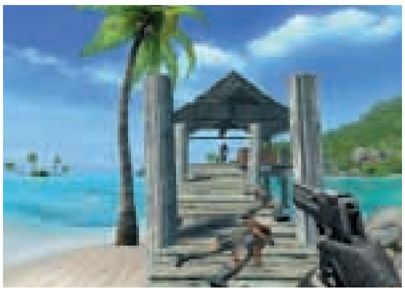
Eidos auf dem Vormarsch



Nach dem Erwerb der "Hitman"-Macher IO Interactive (siehe News-Ticker in der MAN!AC 05/04), schaltet Publisher Eidos einen weiteren Gang hoch: Auf einer Präsentation kündigten die Engländer ganze neun Software-Neuheiten an, die noch bis zum Juni 2005 erscheinen sollen. Während die nächste "Tomb Raider"-Episode sowie der vierte "Hitman"-Teil bereits länger zur Debatte standen, ließen andere Titel selbst Insider aufhorchen: So arbeitet Crystal Dynamics an einem PS2-Ableger von "Deus Ex", während IO Interactive seine "Freedom Fighters" reaktiviert. Außerdem dürfen wir uns auf einen erneuten Taktik-Shooter im "Commandos"-Universum freuen.

Ubisoft liefert indiziertes Spiel aus

Ganz schön peinlich: Ubisoft lieferte den PC-Hit "Far Cry" (kommt bald auch für Konsole) nicht in der eigens für Deutschland geschnittenen, sondern in einer jungfräulichen Brutalo-Version aus. Dumm nur, dass eben diese Fassung aufgrund martialischer Todesanimationen (siehe Bild) schon am 2. April von der BPjM indiziert wurde! In einer Stellungnahme beteuerte der Publisher, nichts von diesem Fehler gewusst zu haben bzw. sofort eine neue, dieses Mal tatsächlich beschnittene Fassung zu produzieren – sehr seltsam.



John Woo verfilmt Metroid Prime

Nachdem die Verfilmungen von "Resident Evil" und "House of the Dead" mächtig in die Hose gingen, folgt nun der "Metroid"-Streifen: Regie-Veteran John Woo (siehe Bild) sicherte sich die Produktionsrechte an Samus Arans Leinwand-Abenteuern. Ob die Hongkong-Legende das Sci-Fi-Spektakel selbst inszenieren wird, steht jedoch noch nicht fest. Bevor Ihr an die Kinokasse spurtet: "Metroid" läuft frühestens 2005 in den Lichtspielhäusern.





AM RANDE

+++Linke Gerade: Der ehemalige Box-Champion Alex Arguello verklagt Sony, Nintendo und Electronic Arts. Der Grund für den Rechtsstreit: Arguellos Konterfei wurde in der "Knockout Kings"-Reihe ohne seine Zustimmung verwendet. **+++ Abschied:** John Riccitiello, der Präsident von Electronic Arts, trat mit sofortiger Wirkung von seinem Amt zurück. Er wolle ein eigenes Unternehmen gründen, hieß es aus dem Branchenumfeld. **+++ Big Brother is listening:** Das amerikanische FBI will schon bald sämtliche Breitband-Verbindungen abhören. Demnach müssen alle Internet-Provider ein technisches Hintertürchen für staatliche Spionage offen halten. **+++ Geschäftliche Freundschaft:** Die "Killzone"-Macher Guerrilla Games entwickeln in Zukunft exklusiv für Sony-Konsolen. Der Vietnam-Shooter "Shellshock" (Eidos) wird trotzdem noch für die Xbox erscheinen. **+++ Für Sparfüchse:** Ende März senkte Microsoft den US-Preis seiner Xbox-Konsole auf nunmehr 149,99 Dollar – das entspricht 123 Euro. In der darauf folgenden Woche verdoppelten sich prompt die Hardware-Absätze. **+++ Aufgekauft:** Publisher Midway übernahm unlängst die amerikanische Spieleschmiede Surreal. Das nächste Projekt der Macher von "The Suffering" wird im Mai vorgestellt. +++

Grüne Gefahr

Gewinnt Bigbens Strategie-Perle "Goblin Commander" und eine exklusive Airbrush-Xbox!

In Zusammenarbeit mit Bigben Interactive verlosen wir ein ganzes Füllhorn an feiner Strategie-Kost: Neun Exemplare vom Geheimtipp "Goblin Commander" sowie eine Xbox im einzigartigen Airbrush-Design machen jeden Fantasy-Freund glücklich. Was Ihr dafür tun müsst? Beantwortet einfach die folgende Preisfrage und hofft auf das Händchen unserer Losfee:



Wo waren die Chefentwickler von "Goblin Commander" zuvor angestellt?

A: Cybermedia **B:** Blizzard **C:** Square-Enix



Und das gibt's zu gewinnen:

- **1x Airbrush-Xbox mit coolem "Goblin Commander"-Motiv**
- **3x das Spiel "Goblin Commander" für den Gamecube**
- **3x das Spiel "Goblin Commander" für die PS2**
- **3x das Spiel "Goblin Commander" für die Xbox**

Einsendeschluss ist der 9. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



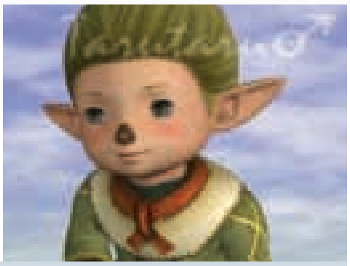
OVERSEAS

Final Fantasy 11



Edel: Festplatte, Spiel- und Tool-Discs verstaut in wuchtiger Sammlerbox.





PS2 Euren Helden erstellt Ihr aus verschiedenen Rassen, Visagen und Haarprachten: Achtet nicht auf Klamotten, die ändern sich bei jedem Einkaufsbummel.

Bereits zum Millennium kündigte Square ein "Final Fantasy" fürs Internet an, jetzt geht die berühmteste Rollenspielserie für Konsolen in den USA online: Wie in Sonys "Everquest" (MAN!AC 03/04) tummeln sich in dem 'Massive Multiplayer Online'-Rollenspiel tausende Zocker in einer Welt, etwa 30 dieser Server stehen rund um die Uhr bereit. Weil Ihr das Abenteuer direkt von Festplatte spielt, müsst Ihr einige Vorbereitungen treffen, bevor Ihr endlich loslegen dürft.

Zocken von Platte

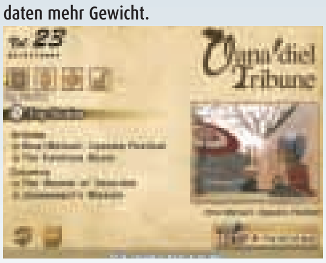
Der US-Version von "Final Fantasy 11" liegt eine 40-GB-Festplatte bei, die Ihr in den Schacht hinter dem Modem schiebt. Das klappt mit wenigen Handgriffen, die folgende Installation dauert aber rund eine Stunde: Erst legt Ihr die 'Play Online'-CD ein und installiert das Internet-Portal (siehe Kasten). Anschließend startet Ihr die "Final Fantasy"-DVD, um das Spiel komplett auf Festplatte zu installieren – um später zu zocken, braucht Ihr die Original-Scheibe nicht mehr in die Konsole schieben. Beim ersten Start lädt "Final Fantasy 11" dann Update-Patches auf Eure Festplatte. Das dauert mit DSL rund 15 Minuten, Modem-Spieler benötigen wesentlich mehr Zeit. Zudem dürft Ihr das in Japan kostenpflichtige Add-On "Rise of the Zilart" optional und gratis installieren, Ihr müsst es allerdings ebenfalls downloaden – es locken drei weitere Berufe und neue Lokalitäten wie Wüste und Dschungel. Um einen Helden zu erschaffen und die Online-Welt zu betreten, braucht Ihr jetzt nur noch ein Abo: Die ersten 30 Tage sind gratis, danach zahlt Ihr monatlich 13 Dollar. Weitere Schützlinge und die Kartenspiel-Arena "Tetra Master" schlagen mit je einem zuätzlichen Dollar zu Buche.

▪▪▪ Im Netz mit Play Online ▪▪▪

Schluss mit der Account-Fummelei: Square-Enix macht einen für alle!

Die Einwahl in "Final Fantasy 11" klappt über die 'Play Online'-Software (unten), welche nicht nur als Portal und E-Mail-Manager fungiert: Über den Benutzernamen lassen sich Freunde aufstöbern, egal welches kompatible Online-Spiel sie gerade zocken, auf welchem Server sie sich tummeln oder welchen Nick sie dabei verwenden. Zum Rollenspiel liefert der Service den 'Vanadiel Tribune' (rechts unten), eine Online-Zeitung mit aktuellen Ereignissen, Tipps und Verbesserungen. Außerdem erleichtert Play Online ähnlich Xbox Live auch die Registrierung und Abrechnung, weil Ihr Eure Kontaktdaten nur einmal statt für jedes Spiel neu eingebt. Dabei müsst Ihr aber tricksen, denn die Eingabemaske berücksichtigt lediglich Spieler mit Anschrift in USA und Kanada. Unser Account funktionierte trotzdem, schließlich haben die korrekten Kreditkartendaten mehr Gewicht.







PS2 Ort für Plaudereien: An Treppen, Brunnen und Piers trefft Ihr relaxte Spieler, die sich zur Erholung auf den Boden setzen oder die Angel auswerfen.

Krieg der Staaten

Damit Ihr den Spielablauf versteht, benötigt Ihr Ortskenntnis: Schauplatz des Abenteuers ist die Welt Vanadiel, die aus einem Kontinent und zahlreichen Inseln besteht. Um die in Bezirke unterteilte Oberwelt zanken sich vier Stadtstaaten. Die Kräfteverteilung beeinflussen die Online-Zocker mit dem Aufmischen der Monster, die Niederschläge werden zum Mächteverhältnis verrechnet. Die lokal herrschende Partei genießt viele Vorteile, so stehen Euch Wächter bei und Geschäftsleute überraschen Euch mit Sonderangeboten. Ziel von "Final Fantasy 11" ist es also, für die Vorherrschaft Eures Staates zu kämpfen. Damit Eure Abschussliste zählt, müsst Ihr Euch allerdings erst beweisen: Nur wer die vielen Quests der Einwohner (NPCs) erfüllt, erhält die nötigen Rang-Punkte. Deshalb entscheidet Ihr Euch zu Spielbeginn erstmal zwischen dem Königreich San Doria, der Republik Bastok und der Windurst-Förderation, deren Hauptstädte als Startpunkt fungieren. Ein Wechsel der Staatsangehörigkeit ist nachträglich

COMING NOW...

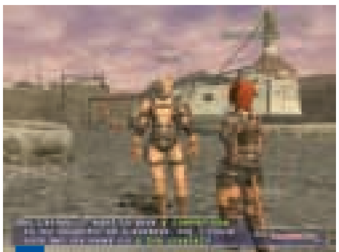
in USA

	Spielename (MAI)	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename (JUNI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Bujingai: The Forsaken City	Taito	Action	unwahrscheinlich	PS2	Astro Boy	Sega	Action	sicher
PS2	Future Tactics: The Uprising	Crave	Rollenspiel	unwahrscheinlich	PS2	Front Mission 4	Square-Enix	Strategie	realistisch
PS2	La Pucelle Tactics	Mastiff	Rollenspiel	unwahrscheinlich	PS2	McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	sicher
PS2	Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	unwahrscheinlich	PS2	Megaman Annivers. Collection	Capcom	Action	sicher
PS2	Samurai Warriors	Koei	Action	sicher	PS2	Psi-Ops: Mindgate Conspiracy	Midway	Action	sicher
PS2	Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	sicher	PS2	ShellShock: Nam '67	Eidos	Action	sicher
Xbox	Metal Slug 3	SNK	Action	unwahrscheinlich	Xbox	Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Ego-Shooter	sicher
Xbox	Rent a Hero No. 1	AIA	Action-Adventure	unwahrscheinlich	Xbox	Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adventure	sicher
GameCube	Custom Robo	Nintendo	Action	realistisch	GameCube	Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	sicher
GameCube	Shrek 2	Activision	Action-Adventure	sicher	GameCube	Micro Mayhem	Jaleco	Rennspiel	realistisch

in JAPAN

	Spielename (MAI)	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename (JUNI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Espgaluda	Arika	Action	unwahrscheinlich	PS2	Frogger: The Great Quest	Konami	Jump'n'Run	realistisch
PS2	Sega Ages: Outrun	Sega	Rennspiel	unwahrscheinlich	PS2	Metal Slug 4	SNK Playmore	Action	unwahrscheinlich
PS2	Super Robot Taisen MX	Banpresto	Rollenspiel	unwahrscheinlich	PS2	Monkey Turn	Bandai	Rennspiel	unwahrscheinlich
PS2	Vib Ripple	Sony	Musikspiel	unwahrscheinlich	PS2	Samurai Spirits Zero	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Xbox	Aoi Namida	Panther	Adventure	unwahrscheinlich	PS2	Vampire Panic	Sammy	Action	unwahrscheinlich
GameCube	Pikmin 2	Nintendo	Strategie	sicher	PS2	Xenosaga Episode 2: Jenseits...	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



PS2 Missionen erplaudert Ihr bei verschiedenen Figuren, blickt Euch um!

nicht möglich, zudem seid Ihr an die Server-Welt gebunden: Wer in das Vanadiel eines Freundes wechseln will, muss einen Weltenpass kaufen – für Gils, versteht sich.
Den Krieg der Städte verpackt Square-Enix selbstverständlich in eine spannende Handlung: Wie schon erwähnt gibt es noch einen vierten Stadtstaat – dem Herzogtum von Jeno können Online-Spieler nicht beitreten. Arbeitet der technisch überlegene Außenseiter etwa an einem neuen Imperium? Und was hat Jeno mit der teuflischen Beastmen-Armee zu schaffen, die einst die Welt unterjochte? Im Sumpf korrupter Beamter und königlicher Intrigen findet Ihr die Antwort.

Mehr Überblick

Die Spielmechanik ähnelt der von "Everquest": Ihr erstellt aus fünf Rassen und sechs Berufen einen Helden, startet anschließend in einer individuellen Heimatstadt und erplaudert bei den Einheimischen Aufträge, die Euch Gold, rare Ausrüstung und je nach Mission auch Ruhm bescheren. Unter anderem nehmt Ihr Räubern die Beute ab oder transportiert Nachrichten sowie Kostbarkeiten. Dabei blickt Ihr dem Helden über die Schulter und visiert Gesprächspartner, Feinde und Objekte mit dem Fokus an. Gekämpft wird in Echtzeit, Ihr befehlt die Auto-Attacke: Anschließend kloppt Euer Held eigenständig drauf, Zaubersprüche und Item-Nutzung schiebt Ihr per Menü ein.
Die unzähligen Details löst Square-Enix allerdings komfortabler und übersichtlicher als Sony: So teilen sich Online-Spieler, NPC-Protagonisten und Nachrichten ein Chat-Fenster mit verschiedenen Farben. Weil Ihr zig Missionen parallel bearbeiten dürft, gibt's zudem kaum Hänger: Wenn Ihr mit einem Auftrag Probleme habt, stellt Ihr ihn einfach zurück, bis Ihr einen hilfsbereiten Mitspieler trefft. Die Missionsliste notiert zudem nicht nur Namen, sondern auch Position Eurer Auftraggeber - einfach genial!
Die Orientierung in der Megawelt klappt sowieso besser, weil sie in über 100 Areale unterteilt ist. Diese sind z.B. durch Brücken und Canyons verbunden, den Wechsel begleitet



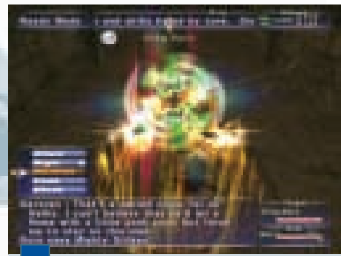
PS2 Übersichtlich: Ihr orientiert Euch mit Oberweltkarte (links) und Areal-Maps (rechts), die "Final Fantasy 11" automatisch auf den aktuellen Stand bringt.



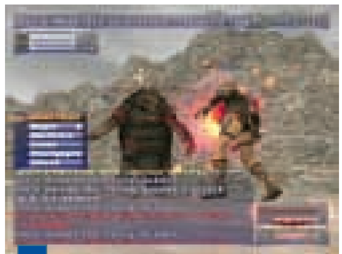
PS2 Schmuck animierte Kämpfe: Umfangreiche Spezialeffekte lassen es selbst bei einem einfachen Schlagabtausch blitzen und funkeln.



PS2 Gemeinsam macht das Heldentraining mehr Laune, selbst wenn keine Party-Verbindung besteht: Heilen könnt Ihr anwesende Mitspieler in jedem Fall.



PS2 Superschläge: Talente brauchen Ruhe, bis Ihr sie erneut nutzen dürft.

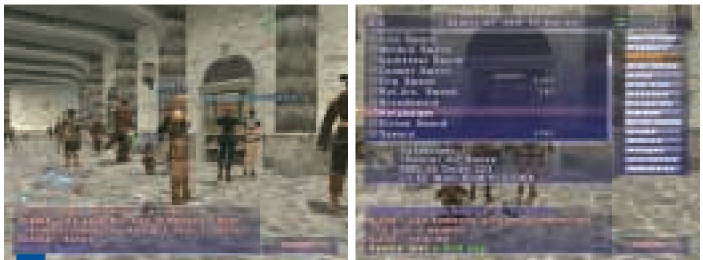


PS2 Zu groß für Euch? Bei schwerfälligen Feinden klappt die Flucht.

eine kurze Ladepause. Dank architektonischer Vielfalt und großzügigen texturierten Landschaften könnt Ihr Euch Marschrouten auch optisch besser einprägen. Zudem kontrolliert Ihr Standort und Ziel auf Automaps, die Ihr mit eigenen Markierungen verfeinern dürft. Auch längere Reisen sind kein Problem, denn neben dem Luftschiff dürft Ihr auch die Chocobos besteigen – auf dem Rücken der flinken Reitvögel bleiben Euch zudem die Monster vom Hals.
Beim Charaktersystem verlassen sich die Macher auf "Final Fantasy Tactics": Mit fortgeschrittener Erfahrung schult Ihr den Helden in verschiedenen Berufen, darunter auch Monsterbändiger, Ninja und Barde. So entwickelt Ihr einen Helden, der Kampftechniken, Zauber und Siegesgesänge verschiedener Berufe beherrscht. Zudem ermöglichen Euch teure Waffen individuelle Spezialattacken.

Spontane Freundschaft

Vertraute Party-Kumpels sind in "Final Fantasy 11" nicht so wichtig wie in "Everquest", weil Ihr Erfahrungspunkte und Schätze mit ihnen teilen müsst. Allerdings kann nur eine Party gemeinsam ein Monster aufmischen, deshalb ruft Ihr bei kräftigen Obermotzen gern Verstärkung: Wenn Ihr den Autoparty-Modus aktiviert, können Euch auch zufällig vorbeiziehende Abenteurer zur Hand gehen. Spontane Zusammenarbeit zwischen Fremden ist in "Final Fantasy 11" die Regel: Die Spieler drängen sich auf kleinerem Areal, deshalb habt Ihr selbst auf Wanderschaft fast immer Blickkontakt zu einem Kollegen – so kauft Ihr die sündhaft teuren Heiltränke nur für den Notfall, denn erfahrungsgierige Weißmagier sind stets präsent. Für reichlich Kommunikation sorgt außerdem der Handel mit raren Waffen und Rüstungen, die Ihr nicht nur findet, sondern mit acht handwerklichen Talenten auch selbst bastelt. So lassen sich massig Gils verdienen, denn Ihr könnt nicht nur Gegenstände tauschen, sondern sie auch per Item-Pool und Auktionshaus verkloppen. Neben eBay-Trubel hat Square-Enix natürlich auch ein Kartenspiel ("Tetra Master") eingebaut, dessen Blätter sich sammeln und tauschen lassen: Eröffnet Online-Arenen und fordert Freunde zum Match!
Eine USB-Tastatur ist für die vielen Plaudereien und Eingaben Pflicht – Maus-Steuerung dagegen nicht, denn auch mit dem Pad klappt das Kämpfen und Forschen prima. *oe*



PS2 Im Auktionshaus (links) steht Ihr Schlange: Ihr könnt eigene Schätze und Bastelarbeiten unter den Hammer bringen oder die Fundstücke anderer ersteigern.



PS2 Der gläserne Spieler: Per Check-Kommando blickt Ihr Euren Gegenübern in die Taschen. Folglich könnt Ihr Tauschangebote machen und clevere Allianzen knüpfen.

Genre: Online-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	–
Via Linkkabel	–
Online	1.000

Entwickler: Square-Enix, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

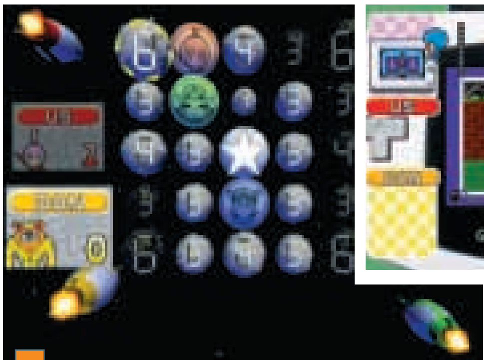
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ✓ Maus ○ Lightgun ✓ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ✓ DTS

Final Fantasy 11

Playstation 2 — **88%** Spielspaß

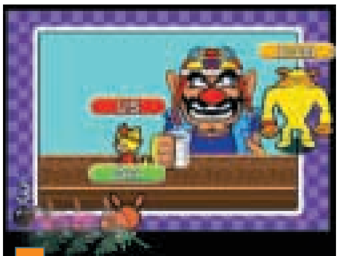
Die Online-Perle übertrifft die Konkurrenz mit klasse Komfort und prunkvoller Präsentation.

Wario Ware, Inc: Mega Party Game$





NGC In witzigen Modi spielt Ihr eine "Othello"-Variante (links) oder klaut Euch gegenseitig Karten (rechts).



NGC Irritiert den Spieler, indem Ihr mit Euren Figuren das Bild verdeckt.

Das "Wario Ware"-GBA-Modul gehört zu den irrwitzigsten und frischesten Konzepten für die Handheld-Konsole – auf die Idee, rund 200 winzige Geschicklichkeitsübungen zusammen zu stellen, muss man erstmal kommen. Da das ganze für Solospieler so gut funktionierte, hatte ein kluger Kopf bei Nintendo den Einfall, eine Party-Variante für den großen GBA-Bruder zu entwickeln: Entsprechend dürfen sich nun bis zu vier Reaktionskünstler vor der heimischen Glotze austoben.

Alle Minidisziplinen des GBA-Originals finden sich bei "Wario Ware, Inc." unverändert wieder – sehen also so aus, als ob man das Modul in den Game-Boy-Player-Zusatz gepackt hätte. Weggefallen sind wiederum die Cartoon-Zwischensequenzen, Solozocker spielen alle Übungen nacheinander oder wählen sie einzeln aus – freischalten muss man nichts mehr. Der Fokus liegt aber ohnehin auf der Mehrspieler-Komponente, die zu glänzen weiß: Rund zehn schräge Match-Varianten sorgen für prächtige Party-Laune, wenn Ihr z.B. dem gerade Spielenden mit Euren gezeichneten Alter Egos die Sicht versperrt. Alternativ bringt Ihr durch Knöpfchenhämmern einen Ballon zum Platzen (der Nassgemachte wird zum Loser erklärt), spielt ein schräges "Othello" oder schikaniert Euch gegenseitig bei Balanceakten. Nicht alle Modi fallen gleich witzig aus, die Mehrzahl funktioniert aber prächtig.

Grafisch und akustisch wird lediglich Magerkost geboten, für Einzelkämpfer liegt der Modulkauf näher. Habt Ihr aber öfters gesellige Zockerrunden geplant, gerät "Wario Ware, Inc." zum günstigen Partyknaller. *us*

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Wario Ware, Inc.
Gamecube 76% Spielspaß

Solo 'nur' witzig, in der Gruppe top: ungemein humorige und spaßige Minispiel-Sammlung.

Resident Evil: Outbreak



PS2 Wiedersehen macht keine Freude: Die kletterfreudigen Licker im Hotel versuchen Euch mit ihrer Riesenzunge zu packen – da helfen nur noch blaue Bohnen.



PS2 Um manche Wege zu öffnen, bleiben Kistenschiebereien nicht aus. Praktischerweise können damit manchmal auch Zombiewege blockiert werden.

Raccoon City kommt nicht zur Ruhe: Zeitlich angesiedelt zwischen den ersten drei Teilen, führt Euch "Resident Evil: Outbreak" abermals in das zombieverseuchte Städtchen. Nur wenige Überlebende bestehen hier gegen die untote Übermacht.

Entgegen anderer "Resi"-Titel unterteilt sich "Outbreak" in fünf kompakte Einzelepisoden, welche kurze Geschichten erzählen – die spielübergreifende Gesamtstory wird jedoch nicht vorangetrieben. Neu ist auch die reiche Auswahl von acht steuerbaren, bisher unbekannten Protagonisten: S.T.A.R.S.-Anwärter Kevin Ryman, Sicherheitsbeamter Mark Wilkins, Mediziner George Hamilton, Kellnerin Cindy Lennox, Klempner David King, Reporterin Alyssa Ashcroft, U-Bahn-Kontrolleur Jim Chapman sowie die Studentin Yoko Suzuki besitzen jeweils eigene Fähigkeiten und persönliche Gegenstände. Kämpferische Alter Egos greifen auf Combo-Attacken zurück, während schwächere ihre Begabung in der Heilung oder für Ausweichmanöver nutzen. So zaubert z.B. David mittels Werkzeugkasten neue Items hervor, während Yoko in Ihrer Tasche bis zu acht Objekte verstauen kann.

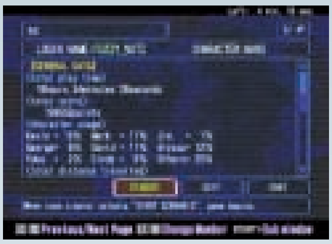
Im Anfangsszenario erwartet Euch die Flucht vor Zombies in den Straßen Raccoon Citys. Danach kämpft Ihr Euch durch eine unterirdische Umbrella-Basis, ein Krankenhaus, ein brennendes Hotel und die hiesige Universität. Dabei solltet Ihr Eure Kräfte gut einteilen, denn an jedem Kapitelende lauern fiese Endgegner.

Das kennt man doch schon alles? Nicht ganz! Denn bei "Outbreak" kommt's auf Teamwork an: Auch bei Offline-Einsätzen unterstützen Euch bis zu drei weitere Gefährten, die selbstständig, aber teilweise dumm agieren. So gibt Eure Gefolgschaft gerne mal Feuerschutz oder leiht Euch Munition bzw. Heilkräuter. Eure Kollegen suchen klugerweise nach Items und dem nächsten Ausgang, rennen aber auch mal wie von der Tarantel gestochen den Gegnern in die Arme. Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, gebt Ihr via rechtem Analogstick simple Anweisungen wie 'Hilfe', 'Wartet' oder 'Danke'. Daneben könnt Ihr im Inventarbildschirm

Hightech-Zombiejagd

Das resistente Übel auf Festplatte und im Online-Universum



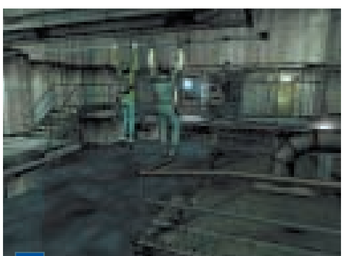


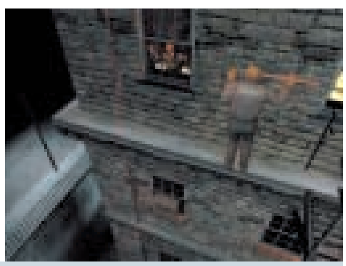
Stolze Besitzer einer amerikanischen PS2 samt US-Fassung von "Outbreak" freuen sich auch hierzulande über volle Festplattenunterstützung sowie Online-Modi.

Festplatte: "Resident Evil: Outbreak" macht Gebrauch von der mit "Final Fantasy 11" ausgelieferten Harddisk (bisher nur in Japan und USA erhältlich). Für die Installation auf Knopfdruck werden 1024 MB Plattenplatz benötigt. Nett: Während der ca. 15 Minuten langen Installation (oben links) erfreut Ihr Euch an einem netten Puzzlespiel und Klavierklängen. Für die einmalige Warterei entschädigen dann aber die Ladezeiten: Ein neues Spiel lädt in ca. zehn Sekunden (statt 25 Sekunden von DVD). Auch Raumwechsel gehen mit ungefähr fünf Sekunden um rund zwei Drittel schneller vonstatten. Die Original-DVD muss trotzdem ständig im Laufwerk verbleiben.

Online: Um innerhalb Deutschlands auf die Übersee-Server zu kommen, müsst Ihr nur eine US-Postleitzahl sowie eine passende E-Mail-Adresse parat haben – schon kann's sogar mit HDD losgehen. Dazu muss der 'Host' der Spielerunde die Platte nur vorschreiben. Vor Spielstart beäugt Ihr noch Statistiken Eurer Gefährten (oben rechts) oder chattet in der Lobby via Controller oder besser mittels USB-Tastatur.

Leider kommen PAL-Spieler im Herbst nicht in den Genuss der Online-Modi, ebenso wird wohl die Festplattenunterstützung gestrichen.

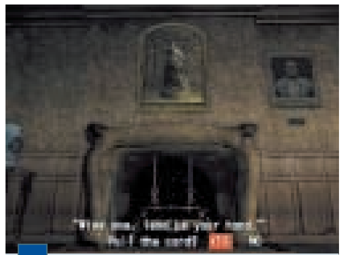




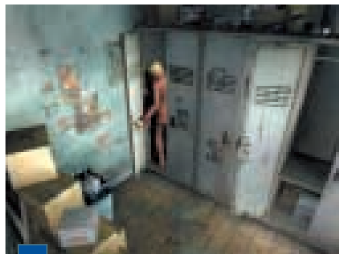
PS2 Akrobatikeinlagen: Neben dem Hangeln an Rohren versucht Ihr Euch als Fassadenkletterer. Achtet auf Brandherde!



PS2 Ich bin ein Schulmädchen, holt mich hier raus! Im Krankenhaus schlägt sich die junge Yoko nicht nur mit konventiellen Untoten herum. Auch ein kugelresistentes Wurmmonster rückt Euch immer wieder auf die Pelle.



PS2 Neben Schalterrätseln fordern auch mathematische Aufgaben das Hirn.



PS2 Notfalls versteckt Ihr Euch in Schränken und plant das weitere Vorgehen.

Items der Verbündeten anfordern oder Eurerseits Gegenstände weitergeben. Doch Vorsicht: Beim Beäugen der Karte oder Eurer knapp bemessenen Taschen läuft das Spiel weiter! Zombies pausieren nicht – auch das Nachladen von Munition muss nun flott über die Bühne gehen. Daneben bleibt wenig Zeit zum ausgiebigen Lesen hilfreicher Dokumente.

Verfolger oder Verfolgter?

Um Euch der bösen Heerschaft zu erwehren, nutzt Ihr die in den Szenarios versteckten Wummen. Doch unterschätzt bei der Suche nicht die Zombiebrut, denn ab sofort stellen für sie Türen oder Barrikaden kaum mehr ein Hindernis dar. Nur an wenigen Örtlichkeiten seid Ihr wirklich sicher. Deshalb ist Eile beim Finden des Schlüsselgegenstandes und des Weges geboten! Neben den schon bekannten Verletzungen und Vergiftungen lösen Zombie-Angriffe auch noch Blutungen sowie eine Virus-Verseuchung Eures Körpers aus, welche langsam, aber unaufhaltsam fortschreitet.

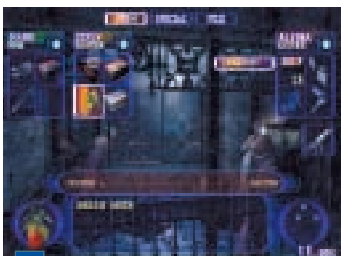
Erreicht diese die kritische 100%-Grenze, mutiert Ihr zum Untoten – Game Over! Fieserweise kann erst am Ende jedes Szenarios gespeichert werden. Zwar finden sich vereinzelt auch wieder Schreibmaschinen, doch der temporäre Spielstand geht beim nächsten Laden umgehend flöten!

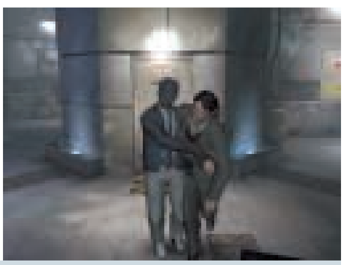
Ins Netz gegangen

Den Kernpunkt des Titels bildet der Online-Modus (siehe Kasten), welcher denselben Umfang wie die Solo-Variante bietet. Gerade mit bis zu drei weiteren menschlichen Spielern kommt hier richtiger Teamgeist auf, denn jeder konzentriert sich auf seine Fähigkeiten. Leider kann aber die Kommunikation mit dem rechtem Analogstick echte Sprache via Headset nicht ersetzen – so entsteht in brenzligen Situationen schon mal Verwirrung. Witzig: Im Online-Modus jagt Ihr nach hundertprozentiger Verseuchung vormalige Kollegen als Zombie.

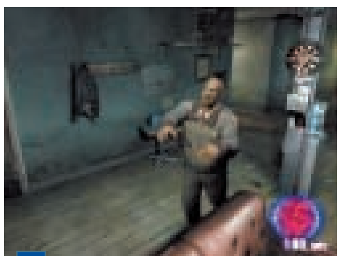
Präsentiert wird die Hatz in stimmungsvoller Echtzeit-3D-Kulisse, die für PS2-Verhältnisse wenig Schwächen zeigt. Auch positiv: Ihr habt die Wahl zwischen klassischer "Resident Evil"-Steuerung mittels Digi-Pad und einer konventionellen Variante mittels linkem Analogstick. Leider kommt es aber schon mal vor, dass Ihr kurz vor Ende eines Szenarios wegen Zombieangriffen oder Virusinfektion das Zeitliche segnet. Dann heißt es: Noch mal von vorn! Ebenso nerven lange Ladezeiten beim Wechseln der Räume – es sei denn Ihr besitzt die PS2-Festplatte (siehe Kasten). Daneben werden Genre-Neulinge unvermittelt ins kalte Wasser gestoßen – Tutorials sucht Ihr vergeblich.

Trotz aller Macken motiviert der Titel dank vieler versteckter und freispielbarer Boni wie Filmchen, Bildergalerie oder Klamotten zum abermaligen Durchspielen. Daneben ändern sich je nach Charakter bestimmte Rätsellösungen und Vorgehensweisen. Alte Hasen schließlich werden die klassische "Resi"-Atmosphäre vielleicht ein wenig missen und kritisch alle Neuerungen beäugen – typische Elemente wie Itemkisten oder Türanimationen fehlen nämlich. *ts*





PS2 Kameradschaftlich: Fehlt Euch ein hilfreicher Gegenstand, befragt einfach Eure Kollegen und helft im Gegenzug auch mal verletzten Gefährten aus der Patsche.



PS2 Online-exklusiv: Nach der Virusinfektion torkelt Ihr als Zombie umher.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: September

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ✓ Festplatte ○ Lightgun ✓ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ○ DTS

Resident Evil: Outbreak

Playstation 2 – 82% Spielspaß

Dank Online-Modus, Teamwork-Aspekt und diverser Charaktere ein lohnenswerter "Resi"-Ableger.

Crimson Sea 2



PS2 In der Zentrale kauft Ihr Hilfsmittel, wählt Missionen aus und schmökert in der Vorgeschichte.



PS2 Viel Feind, viel Ehr: Besonders kleine Alienformen rücken Euch gerne gleich rudelweise auf den Leib – die Schnellfeuerwumme wirkt da Wunder.



PS2 Rücken Euch zu viele Monster gleichzeitig auf die Pelle, sorgen wuchtige Lichtschwertschläge für mehr Freiraum.

Die Gedankengänge von Koei sind mal wieder unergründlich: Wurde das esoterische SciFi-Action-Epos "Crimson Sea" letztes Jahr lediglich auf der Xbox veröffentlicht, gibt's den Nachfolger nur für die PS2 – zum Glück brauchen Neukäufer aber keinerlei Kenntnisse über die Geschehnisse des Vorgängers, um die erneut recht abgehobene Story zu begreifen. Wer trotzdem seine Neugier befriedigen will, kann immerhin in der zentralen Raumstation sämtliche FMV-Sequenzen von Teil 1 bewundern. Das Grundprinzip von "Crimson Sea 2" orientiert sich am Original: Wie gehabt stürzt Ihr Euch auf verschiedenen Planeten in zahlreiche Missionen, bei denen Ihr in der Regel zahlenmäßig klar überlegene Alienhorden niederballert und -metzelt. Mal steht Ihr dabei unter Zeitdruck, mal müsst Ihr bestimmte Objekte aufspüren oder z.B. einen Forscher vor Schaden bewahren. Der Ablauf dagegen hat sich spürbar gewandelt: So seid Ihr stets nur alleine im Einsatz, Teamkollegen und Formationsfragen gehören der Vergangenheit an. Dafür steuert Ihr nicht mehr ausschließlich den alten Helden Sho, nach einigen Missionen gesellt sich das Mädel Feanay als Alternative dazu. Neben zwei Wummen (Schnellfeuer und Zukunfts-Pumpgun) schleppt Ihr ein Schwert für Nahkämpfe herum. In kritischen Situationen packt Ihr Eure magieähnlichen Neopsyonik-Kräfte aus und brutzelt die Feinde weg. Bessere Ausrüstung kauft Ihr nun nicht mehr beim Händler, sondern sammelt 'Origins' verblichener Gegner auf, mit denen Ihr Eure Standardwaffen und Kräfte hochlevelt.

Weniger ist mehr

Spielerisch wurde das Geschehen also etwas einfacher gehalten, was der Action aber durchaus zugute kommt: Der unnötige Ballast fiel der Schere zum Opfer, weshalb Ihr viel geradliniger in die launigen Schlachten zieht. Für Pluspunkte sorgen auch die überarbeitete Kameraführung und die Möglichkeit, mit etwas Geschick eindrucksvolle Angriffs-Combos hinzulegen – wer mag, kann sogar via Splitscreen mit einem Kumpel Aliens metzeln, allerdings hält sich die Motivation dabei in Grenzen
Viel Abwechslung dürft Ihr Euch jedoch nicht erwarten, denn letztlich laufen fast alle der rund 60 Missionen ähnlich ab, auch die beiden Helden spielen sich weitgehend identisch. Optisch wissen die interessanten Gegner-Designs und die stets flüssige Bildrate zu gefallen, dafür fallen Texturen und Umgebungen eher trist aus. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein grundsolides und motivierendes Actionspiel abseits der üblichen Standardszenarien. us

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ✓ Dolby Digital

Crimson Sea 2

Playstation 2 — 77% Spielspaß

Ansprechende SciFi-Action mit hohem Umfang und sauberer Technik, nur etwas eintönig.



PS2 Wenn Ihr eine bestimmte Anzahl Treffer am Stück zustande bringt, verlangsamt sich das Geschehen für kurze Zeit.



PS2 Nett, aber nebensächlich: Im Splitscreen prügelt Ihr Euch oder metzelt gemeinsam Monsterhorden nieder.

DIE HIGHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dark Chronicle	90%	10/03
2	Splinter Cell	90%	05/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Champions of Norrath	87%	05/04
3	True Crime: Streets of L.A.	87%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

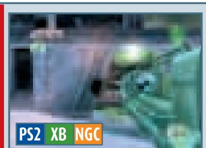
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Vendetta	87%	09/03
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Timesplitters 2
Die abwechslungsreiche Ballerei mit einer Prise Humor gefällt auf allen Systemen.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

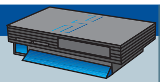
Xbox

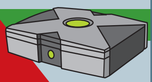
	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	Halo	88%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

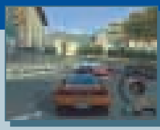
Technik-Referenzen



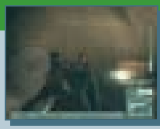




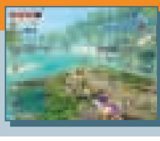
Grafik-Highlight



Gran Turismo 3
Hersteller: Sony
Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.



Splinter Cell Pandora Tomorrow
Hersteller: Ubisoft
Geschmeidige Animationen, fotorealistische Licht/Schatten-Darstellung und feine Texturen – besser geht's kaum.

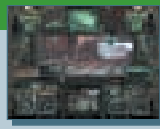


Starfox Adventures
Hersteller: Rare/Nintendo
Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

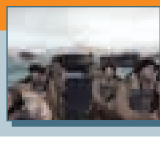
Surround-Highlight



Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.



Steel Battalion
Hersteller: Capcom
Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.



Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

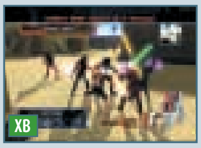
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	06/02
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	11/02

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Star Wars: Knights of the Old Republic
Biowares erstes Konsolen-Rollenspiel schlägt voll ein.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

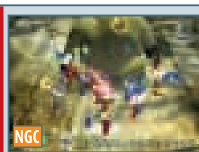
	Spielename	Wertung	Test
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
2	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04
3	Phantasy Star Online Episode 1&2	86%	08/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episode 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Theme Park World	84%	02/01
3	Jurassic Park: Operation Genesis	82%	04/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	Commandos 2	83%	11/02
3	Jurassic Park: Operation Genesis	82%	05/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin	91%	07/02
2	Die Sims brechen aus	86%	01/04
3	Harvest Moon: A Wonderful Life	80%	05/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	Burnout 2: Point of Impact	87%	11/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	DTM Race Driver 2	89%	05/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Tony Hawk's Underground
Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	NHL 2004	90%	12/03
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

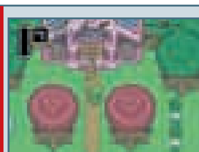
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2004	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2004	90%	12/03

Das Top-Spiel



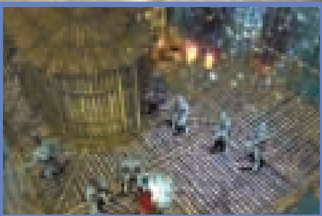
The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
6	Advance Wars 2	89%	11/03
7	Metroid Fusion	89%	01/03
8	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
9	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
10	Pokémon Rubin & Saphir	86%	09/03
11	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
12	V-Rally 3	86%	09/02
13	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
14	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03
15	Wario Ware Inc.: Minigame Mania	85%	07/03



NEUERSCHEINUNGEN IM MAI



Mehrere Male verschoben: Ubisofts Rollenspiel-Knaller "Champions of Norrath" erscheint Ende Mai.



Also doch: Sony bringt "Gran Turismo 4 Prologue" auch in Europa – Making-of-DVD inklusive.

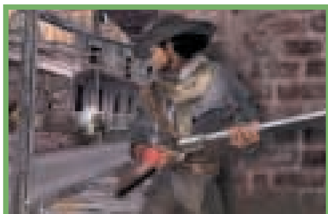


Überraschung: Dank Bigben gibt's bald Nachschub für alle Adventure-Fans – "Runaway" kommt im Mai.

Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Akte X: Resist or Serve	Vivendi Universal	Action-Adv.	21. Mai 2004
Champions of Norrath	Ubisoft	Action	27. Mai 2004
Cy Girls	Konami	Action	7. Mai 2004
Deadly Skies	Konami	Action	14. Mai 2004
Drakengard	Square-Enix	Rollenspiel	Mai 2004
Goblin Commander	Bigben	Strategie	19. Mai 2004
Gran Turismo 4 Prologue	Sony	Rennspiel	26. Mai 2004
Hyper Street Fighter 2	Capcom	Beat'em-Up	Mai 2004
Obscure, The	Atari	Action-Adv.	Mai 2004
Red Dead Revolver	Take 2	Action	28. Mai 2004
Riding Spirits 2	Capcom	Rennspiel	Mai 2004
Runaway	Bigben	Adventure	Mai 2004
Sitting Ducks	LSP	Jump'n'Run	31. Mai 2004
Smash Court Tennis 2 Pro Tournament	Sony	Sportspiel	26. Mai 2004
Syberia 2	Atari	Adventure	20. Mai 2004
Transformers	Atari	Action	11. Mai 2004
UEFA Euro 2004	Electronic Arts	Sportspiel	7. Mai 2004
Van Helsing	Vivendi Universal	Action	14. Mai 2004
Way of the Samurai 2	Capcom	Action-Adv.	Mai 2004

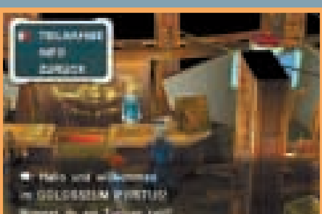
Xbox



Einen Monat später: Rockstars Cowboy-Action "Red Dead Revolver" kommt weltweit Ende Mai.

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Goblin Commander	Bigben	Strategie	19. Mai 2004
Obscure, The	Atari	Action-Adv.	Mai 2004
RalliSport Challenge 2	Microsoft	Rennspiel	28. Mai 2004
Red Dead Revolver	Take 2	Action	28. Mai 2004
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	28. Mai 2004
Sitting Ducks	LSP	Jump'n'Run	31. Mai 2004
Syberia 2	Atari	Adventure	20. Mai 2004
UEFA Euro 2004	Electronic Arts	Sportspiel	7. Mai 2004
Van Helsing	Vivendi Universal	Action	14. Mai 2004

Gamecube



Eine Erfolgsgeschichte geht weiter: "Pokémon Colloseum" soll auch erwachsene RPG-Fans anlocken.

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Goblin Commander	Bigben	Strategie	19. Mai 2004
Phantasy Star Online Ver.3 C.A.R.D. Revolution	Sega	Rollenspiel	13. Mai 2004
Pokémon Colloseum	Nintendo	Rollenspiel	19. Mai 2004

Playstation 2	Spielename	Hersteller	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Aquanox 2	Bigben	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Athens 2004	Sony	Sportspiel	Juli 2004
Blood Will Tell	Sega	Action-Adv.	Juli 2004
Blowout	Vivendi Universal	Action	2. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Juni 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	Juni 2004
Crimson Sea 2	Koei	Action	3. Quartal 2004
Crimson Tears	Capcom	Action	Juli 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
DRIV3R	Atari	Action	1. Juni 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Action-Adv.	September 2004
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	2. Quartal 2004
Getaway 2, The	Sony	Action	Dezember 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Gradius V	Konami	Action	3. Quartal 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004
Harry Potter: Der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	Action-Adv.	4. Juni 2004
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adv.	Juni 2004
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal 2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichk.	TBA
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	September 2004
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Kookabonga	Vivendi Universal	Geschicklichk.	September 2004
Legends of Wrestling: Showdown	Acclaim	Sportspiel	2. Quartal 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Malice	Xicat	Action-Adv.	4. Juni 2004
Mashed	Empire	Rennspiel	Juni 2004
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Miami Vice	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Monster Hunter	Capcom	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
MTV Music Generator 3	Codemasters	Geschicklichk.	Juni 2004
Nanobreaker	Konami	Action	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	3. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
Neo Contra	Konami	Action	4. Quartal 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adv.	Oktober 2004
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adv.	Juli 2004
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Beat'em-Up	Juni 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Powerdrome	Xicat	Rennspiel	4. Juni 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action-Adv.	September 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Sabotage 1943	TBA	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Samurai Warriors	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Savage Skies	Bigben	Action	2. Quartal 2004

Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	23. Juli 2004
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Shellshock: Nam 67	Eidos	Action	Juni 2004
Shrek 2	Activision	Action-Adv.	26. Juni 2004
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	September 2004
SingStar	Sony	Geschicklichk.	9. Juni 2004
Sly Raccoon 2	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Spider-Man 2	Activision	Action	Juli 2004
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adv.	Juni 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	Juni 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	Juni 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	2. Quartal 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
The Bard's Tale	Acclaim	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	9. Juni 2004
WWX Rumble Rose	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004

Xbox	Spielename	Hersteller	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Advent Rising	Majesco	Action-Adv.	September 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Auto Modellista U.S. Tuned	Capcom	Rennspiel	Juni 2004
B.C.	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Black 9	Majesco	Action	Dezember 2004
Blowout	Vivendi Universal	Action	2. Quartal 2004
Breakdown	Electronic Arts	Action-Adv.	18. Juni 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Chronicles of Riddick	Vivendi Universal	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	4. Juni 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	Juni 2004
Conker: Live & Uncut	Microsoft	Action	2. Quartal 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
DRIV3R	Atari	Action	1. Juni 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Fable	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	Juli 2004
Galleon	SCi	Action-Adv.	Juni 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Harry Potter: Der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	Action-Adv.	4. Juni 2004
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adv.	Juni 2004
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal 2004
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Legends of Wrestling: Showdown	Acclaim	Sportspiel	2. Quartal 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Malice	Xicat	Action-Adv.	4. Juni 2004
Mashed	Empire	Rennspiel	Juni 2004
Men of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Miami Vice	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	3. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Painkiller	Dreamcatcher	Action	15. November 2004
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Powerdrome	Xicat	Rennspiel	4. Juni 2004
Pro Evolution Soccer	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Psychonauts	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Punisher, The	THQ	Action	4. Quartal 2004
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	19. August 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Ego-Shooter	Juni 2004
Shellshock: Nam '67	Eidos	Action	Juni 2004
Shrek 2	Activision	Action-Adv.	26. Juni 2004
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	September 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Spider-Man 2	Activision	Action	Juli 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	2005
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Novermber 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	Juni 2004
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	Juni 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	Juni 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
The Bard's Tale	Acclaim	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Thief: Deadly Shadows	Eidos	Action-Adv.	Juni 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tron 2.0: Killer App	THQ	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
True Fantasy Live Online	Microsoft	Rollenspiel	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Unreal Championship 2	Microsoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	9. Juni 2004

Gamecube	Spielename	Hersteller	Release
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Harry Potter: Der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	Action-Adv.	4. Juni 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Legend of Zelda, The: The Wind Waker 2	Nintendo	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Sportspiel	17. Juni 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	4. Quartal 2004
Metroid Prime 2	Nintendo	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	2. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Shrek 2	Activision	Action-Adv.	26. Juni 2004
Spider-Man 2	Activision	Action	Juli 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adv.	Juni 2004
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Ego-Shooter	Juni 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	25. Juni 2004

SYSTEM CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Final Fantasy X-2	Square-Enix
2.	James Bond 007: Alles oder N.	Electronic Arts
3.	This is Football 2004	Sony
4.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
5.	.hack Part 1: Infection	Bandai

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft
2.	Grand Theft Auto Doppelpack	Take 2
3.	DTM Race Driver 2	Codemasters
4.	Armed and Dangerous	LucasArts
5.	Need for Speed Underground	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
2.	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft
3.	Metal Gear Solid: Twin Snakes	Konami
4.	Mario Party 5	Nintendo
5.	Beyond Good & Evil	Ubisoft

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! World Tourn. 2004	Konami
2.	Disney's Bärenbrüder	THQ
3.	Harvest Moon: F. of Mineral Town	Ubisoft
4.	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	Konami
5.	Sword of Mana	Square-Enix

JAPAN & USA TOP 10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Dragon Quest 5	Square-Enix	PS2
2.	Nobunaga's Ambition	Koei	PS2
3.	Dragon Ball Z Muku Tougeki	Banpresto	GBA
4.	Famicom Mini: Super Mario	Nintendo	GBA
5.	Pokémon Fire Red	Nintendo	GBA
6.	Shin Sangoku Musou 3	Koei	PS2
7.	Fullmetal Alchemist	Bandai	GBA
8.	Monster Hunter	Capcom	PS2
9.	Pokémon Leaf Green	Nintendo	GBA
10.	Pro Baseball Spirits 2004	Konami	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Splinter Cell: Pandora T.	Ubisoft	Xbox
2.	MVP Baseball 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
3.	Harvest Moon: A W. Life	Natsume	NGC
4.	NBA Ballers	Midway	PS2, Xbox
5.	Pokémon Colosseum	Nintendo	NGC
6.	Fight Night 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox
7.	Final Fantasy 11	Square-Enix	PS2
8.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
9.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
10.	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox


Schaust Du wirklich noch Fernsehen?
Steig doch endlich auf Dein eigenes Kino um!
Wir sagen Dir wie!
JETZT AM KIOSK
Oder supergünstig im Abo INKLUSIVE Test-Disc S.E., die Spezial-DVD, mit der das Einstellen jeder Heimkino-anlage optimal funktioniert!
Abo-Hotline 089/85709227
www.audiovision.de
5+6 2004
AUSGABE 72 / 11. JAHRGANG
audiovision
DVD • SURROUND-SOUND • GROSSBILD • FILME
BASS mit BISS
Alles über Subwoofer: Tests, Tipps & Marktübersicht
ANALOG vs DIGITAL
DENON 3805 TEST SONY DA-5000
Receiver-Revolte mit digitalen Endstufen: Sony besser als Denon?
Schnäppchen im Netz: Wie Sie bei Auktionen sicher kaufen & verkaufen
HDTV
USA-Report: Das läuft in Amerika
Deutschland: Das ist zu erwarten
186 Subwoofer:
Größenwahn:
6 traumhafte XXL-Subwoofer im Test
Ratgeber:
Die richtige Subwoofer-Aufstellung im Heimkino
DVD-RECORDER
• Premiere: CDs brennen mit DVD-Recorder
• Ratgeber: VHS-Videos auf DVD kopieren
XXL TEST 5 Neuheiten im Messlabor: Jetzt billiger & mit Top-Ausstattung
DVD-CHECK
46
EXTRA
Edition Home Cinema
Test-Disc S.E.
Mit Blau-filter

So werten die Experten

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Gradius V – Playstation 2
NBA Ballers – Xbox
Resident Evil – Gamecube

sieht zurzeit:
Kill Bill Vol. 1 (DVD)

hört zurzeit:
Raptile feat. Xzibit - Make Y' all Bounce

Thorsten Küchler



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Pool Paradise – Playstation 2
Sudeki – Xbox
Wario Ware: Mega Party Game$ – Gamecube

sieht zurzeit:
Fips Asmussen - Live (DVD)

hört zurzeit:
Guns N'Roses - Appetite for Destruction

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Akte X: Resist or Serve – Playstation 2
Gradius V – Playstation 2
Wario Ware, Mega Party Game$ – Gamecube

sieht zurzeit:
Dawn of the Dead Remake (Kino)

hört zurzeit:
Lost Prophets - Start Something

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Crimson Sea 2 – Playstation 2
RalliSport Challenge 2 – Xbox
Wario Ware, Mega Party Game$ – Gamecube

sieht zurzeit:
vieles von Steven Soderbergh

hört zurzeit:
Mike Oldfield - Tubular Bells

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
DTM Race Driver 2 – Xbox
Project Zero 2 – Playstation 2
Resident Evil: Outbreak – Playstation 2

sieht zurzeit:
Babylon 5 - Season 2 (DVD)

hört zurzeit:
Kraftwerk (Live-Konzert)

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der - unserer Einschätzung nach - maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	-	-
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 – bereits erhältlich
Xbox – November
NGC – keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

Hitman: Contracts



XB **Trau' niemals dem Koch: In einem chinesischen Restaurant serviert der Hitman blaue Bohnen zum Nachtisch, der Polizeichef muss als Vorkoster herhalten.**



XB **Erotische Kostümierung: Auf der schmierigen Sadomaso-Party schnappt Ihr Euch das Outfit eines Gastes – besonders die Ledermütze passt wie angegossen.**

Glatzköpfiger Einzelgänger sucht befristete Anstellung als Auftragskiller, Diskretion garantiert – so könnte eine etwaige Stellenanzeige des Protagonisten von "Hitman: Contracts" lauten. Verdient der Antiheld mit dem Codenamen 47 seine Brötchen doch durch den Tod anderer Leute. Allerdings birgt das Assassinen-Geschäft seine Tücken: Bei einer an sich simplen Mission gerät der Mordbube nämlich in einen Hinterhalt und wird von Kugeln getroffen. Während die Polizei draußen Stellung bezieht, halluziniert Euer blutender Recke von vergangenen Aufträgen.

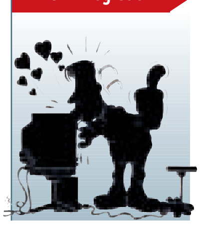
Kleider machen Leute

Eben diese zwölf Flashback-Einsätze verteilen sich auf diverse internationale Tatorte: Ob Hong Kong, Rumänien, Holland, Sibirien oder Ungarn – der Hitman geht seinem fiesen Handwerk überall nach. Zu Beginn des jeweiligen Levels informiert Euch der Auftraggeber erstmal über die Zielpersonen, eine detaillierte Karte sorgt zusätzlich für den nötigen Überblick. Die Art der Ausführung liegt jedoch in Euren Händen: Ballern sich rüde Action-Fanaten ohne Rücksicht auf Verluste durch die Areale, wählen Schleich-Experten lieber den subtileren Weg und gelangen unerkannt zu ihrem Opfer. Letzterer Lösungsweg lässt sich nur per Verkleidung bestreiten: So kann Nummer 47 in die Identität jeder gemeuchelten Person schlüpfen, indem er deren Klamotten überstreift. Wer etwa ein britisches Landhaus infiltrieren möchte, zieht vorzugsweise ein Jägerkostüm an. Im Biker-Hauptquartier hilft hingegen nur passende Rocker-Kluft weiter. Weil solch karnevalistische Umzieherei jedoch keine Attentate verübt, sucht Ihr stets nach adäquaten Mordinstrumenten. In den Händen Eures Polygon-Killers mutieren selbst Alltagsgegenstände zur tödlichen Waffe: Von Fleischerhaken über Schaufeln bis hin zu Küchenmessern reicht das morbide Arsenal. Entwarnung für sadistische Zocker: An Schießprügeln haben die Entwickler deshalb keineswegs gespart. Müsst

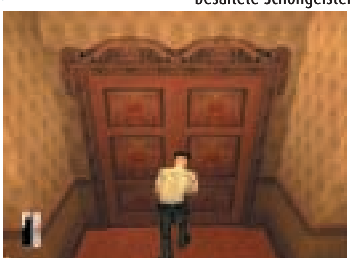


XB **Durch die Augen eines Killers: Aus der Ego-Perspektive könnt Ihr Eure Schüsse noch präziser anbringen – für Erkundungen eignet sich diese Ansicht aber nicht.**

Max Wildgruber



Hart, aber herzlos! Der dritte "Hitman"-Ableger bietet kompromisslose Erwachsenen-Unterhaltung ohne Schnörkel und Schabernack. Wer das Fehlen einer stringenten Story verschmerzen kann, bekommt zwölf erstklassige Killer-Spielplätze serviert, die – jeder für sich – gekonnt und vielschichtig in Szene gesetzt wurden. Dabei spielt "Contracts" vor allem bei Schleich-Fanatikern und hinterhältigen Trick-Killern seine ganze Stärke aus: Alle Schauplätze locken mit multiplen Lösungswegen und faszinieren mit glaubwürdig verruchten Figuren, die so manch pikanten Spruch auf den Lippen haben. Experimentierfreudige Assasinen, die Geschmack an makaberen Morbiditäten finden, kommen voll auf ihre Kosten. Zartbesaitete Schöngeister lassen besser die Finger von der Schlachtplatte.





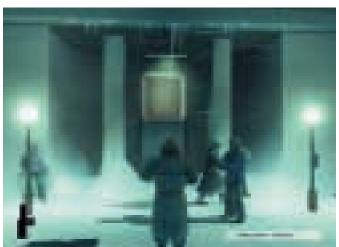
PS2 **So verhalten sich Berufsmörder: Bevor der Hitman eine Pforte knackt (links), blickt er kurz durchs Schlüsselloch (rechts) – sonst drohen böse Überraschungen.**



XB Makaber: Nachdem Euer Recke den Triaden-Boss erledigt hat, schnappt er sich dessen Samuraischwert und metzelt die restlichen Bandenmitglieder nieder.

Ihr Euch anfangs noch mit banalen Pistolen wehren, kommen später dickere Wummen wie Maschinengewehr oder Schrotflinte zum Einsatz. Damit keine Patrone daneben geht, darf übrigens auch aus der Ego-Ansicht geschossen werden. Nichtsdestotrotz sollte ein Profikiller solche Ballereien tunlichst vermeiden, denn KI-Wachmänner wissen sich zu verteidigen: Die Bösewichte untersuchen jede noch so kleine Unregelmäßigkeit, schlagen Alarm und rufen im schlimmsten Fall nach Verstärkung.

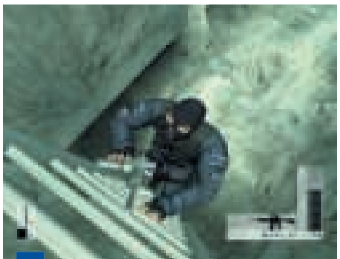




PS2 Durch Farbfilter wirken die ohnehin düsteren Levels noch grimmiger.

Die Kunst des Tötens

Ergo haltet Ihr ständig nach unauffälligeren Mord-Methoden Ausschau: Statt beispielsweise mit rauchenden Colts durch die Vordertüre zu stolpern, mixen clevere Hitmen einen vergifteten Cocktail und servieren diesen als Kellner verkleidet. Oder aber Euer Glatzkopf heftet einen Fernzünder-Sprengsatz ans Auto seiner Zielperson – gute Fahrt! Je umfangreicher Ihr diese Entscheidungsfreiheit nutzt, desto besser fällt die Abschlussbewertung am Ende jeder Mission aus. Während das Fazit 'Massenmörder' kein gutes Licht auf Eure Taten wirft, kann ein 'Silent Assassin' stolz auf sein Vorgehen sein. Letztgenannter Titel versorgt Euch außerdem mit schicken Extra-Bleispritzen, welche Ihr hernach im Tutorial-Level an diversen Schießständen ausprobieren



PS2 Ironie des Schicksals: Oftmals verkleidet sich Nummer 47 als Polizist.

könnt. Apropos ausprobieren: Für Neulinge empfiehlt sich der 'Normal'-Schwierigkeitsgrad – hier dürft Ihr pro Level ganze sieben Mal den Spielstand sichern. Bei 'Expert' schrumpfen die Speicherplätze auf magere zwei zusammen – 'Professionals' müssen schließlich ohne jedweden Checkpoint auskommen!

Zum Schluss noch ein paar Worte zur deutschen Version: Trotz drastischer Gewaltdarstellung erscheint "Hitman: Contracts" ungeschnitten 'ab 18'. *tk*

Thorsten Küchler



Leider nur 'Killer-Business as usual': Die knappe Entwicklungszeit von gerade mal 15 Monaten merkt man "Hitman: Contracts" allzu deutlich an. Fans der (insgesamt besseren) Vorgänger-Episode stören sich vornehmlich am knappen Umfang: Die mageren zwölf Missionen halten Euch nämlich nicht lange bei der Mörder-Stange – zumal ein großer Teil der Einsätze in ähnlicher Form bereits beim indizierten Ur-"Hitman" vorkam. Auch das Drumherum leidet spürbar unter dem Zeitdruck der Entwickler: Während fachmännisch geschnittene Zwischensequenzen noch echtes Thriller-Flair versprühen, enttäuschen die Missionsbeschreibungen durch unklare bzw. fehlende Hinweise – so bleibt Euch meistens nur die 'Selbst ist der Mann'-Methode übrig. In puncto technischer Qualität gibt's hingegen kaum Grund zur Klage: Finstere Farbfilter und detaillierte Szenarien erzeugen eine Atmosphäre, die an Streifen wie "Sieben" erinnert – der hervorragende Soundtrack von Jesper Kyd tut sein Übriges. Wer sich ergo am zweiten Teil der "Hitman"-Serie kaum satt spielen konnte, der darf erneut bedenkenlos zugreifen – eine echte Weiterentwicklung dürft Ihr jedoch nicht erwarten.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: IO Interactive, Dänemark
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ düster-stimmungsvolle Schauplätze
+ exzellenter Soundtrack
+ fieberhafte Attentat-Spannung

Contra
- zu wenige, teils recycelte Missionen
- Auftragslage gelegentlich unklar
- keine Verbesserungen gegenüber Teil 2

Alternativen:

PS2	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 10/03)
NGC	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 11/03)

Hitman: Contracts

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 84 %
82 % Spielspaß

Xbox
Grafik 80 %
Sound 84 %
82 % Spielspaß

Mord ist sein Hobby: coole Killer-Action mit feiner Technik – leider zu kurz und ohne Neuerungen.

Onimusha Blade Warriors





PS2 Zeitbombe: Auch Extra-Glück entscheidet über Sieg und Niederlage.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
- lernfähige Helden
- viele Waffen, Zauber und Extras
- abwechslungsreiche Regeln
- wenig Klamauk

Contra
- simples Kampfsystem
- manchmal unübersichtlich

Alternativen:
PS2: Def Jam Vendretta (87%, MAN!AC 07/03)
Xbox: WWE Raw (70%, MAN!AC 12/02)
NGC: Def Jam Vendetta (87%, MAN!AC 09/03)

Onimusha Blade Warriors

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 83 %
80 % Spielspaß

Die Mehrspieler-Keilerei unterhält auch Solisten mit massig Aufgaben, Waffen und Spielvarianten.

Eine kunterbunte Vierspieler-Keilerei zur blutigen Adventure-Serie – braucht's das wirklich? In Japan gab's einen guten Grund: Dort mussten die vom Werbe-Hype aufgestachelten Spieler bis Februar auf "Onimusha 3" warten. Damit die in knapp zwei Jahren ausgehungerten Fans noch 2003 die Klingen kreuzen durften, schob Erfinder Keiji Inafuna überraschend eine unkomplizierte Keilerei für Jung und Alt vor – nicht extern zusammengeschustert, sondern vom Meister persönlich betreut. In Europa kommen beide Spiele kurz nacheinander und obendrein im Sommer, da erscheint der Ableger natürlich weniger sinnvoll.

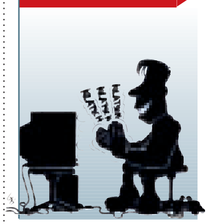
Fun-Keilerei...

Ähnlich den "Super Smash Bros." kämpfen die "Blade Warriors" in 3D-Arenen mit mehreren Ebenen, die Figuren bewegen sich allerdings auf 2D-Pfaden: In den Wald- oder Tempel-Hintergrund ausweichen könnt Ihr nicht, stattdessen hüpft Ihr auf eine andere Ebene. Je nach Match variieren die Regeln: Mal kämpfen je zwei Spieler im Team, mal jeder gegen jeden, ein Duell oder einer gegen drei. Die einfache Steuerung gleicht dabei eher einem Jump'n'-Run, als einem Prügelspiel: Ihr springt per Knopfdruck, Kick und Waffenattacke sind die einzigen Angriffstasten. So funktioniert auch das Dutzend Combos und Superschläge bei allen Charakteren. Für kämpferische Abwechslung sorgen erspielbare Waffen und 40 Extras, die per Zufall in der Arena erscheinen: Neben Scharfschützengewehr und Minigun gibt's auch putzige Waffen wie den lähmenden Spielzeughammer. Näher am "Onimusha"-Universum sind die Zaubersteine, mit denen Ihr Feuerstrahl und Blitze zaubert.



PS2 Zauberattacken, Wirbel-Combos und herumliegende Extras: Wenn sich alle Spieler auf einem Fleck tummeln, wird's schon mal unübersichtlich.

Oliver Ehrle



Intelligente Mehrspieler-Alternative: Angesichts des unglücklichen Veröffentlichungstermins lockt "Blade Warriors" vielleicht nicht alle Fans der Serie, aber zumindest eine weitere Zielgruppe – wer sich bislang mit drei Freunden schlagen wollte, musste dazu Wrestling- oder Comic-Figuren steuern. Jetzt gibt's das Spielprinzip endlich auch für ernsthafte Fighter, die sich dank zahlreicher Missionen und Helden-Training auch ernst genommen fühlen: Es gibt zwar weniger Modi als bei der Konkurrenz, aber dafür sind in Turnier und Multiplayer-Variante spielerisch sinnvolle Such&Sammel-Elemente eingebaut. Somit ist "Blade Warriors" die erste Massenkeilerei, die Euch auch solo bestens unterhält – und das ohne auf alberne Minispiele und 3D-Gallerien zurück zu greifen.



PS2 Schlagbonus für Profis: Die leuchtenden Seelen stärken die Helden – aber wenn Ihr nach ihnen greift, ist Euer Held einen Augenblick schutzlos.

...mit Grips

Um auch Solisten zu unterhalten, legen andere Mehrspieler-Keilereien noch ein paar Minispiele drauf, doch "Blade Warriors" gestaltet lieber Kämpfe und Handlung komplexer: Im Einspieler-Modus erkundet Ihr die Handlungen der Helden und Genma-Zombies. Außerdem lässt sich jede einzelne der 24 "Onimusha"- und sechs "Megaman"-Figuren trainieren – zur Auswahl stehen z.B. Miyamoto Musashi, Kaede, Marcellus und Nobunaga. Euren Opfern klaut Ihr zudem die Seele, um noch stärker zu werden. Die vielen Geheimnisse und Missionen sind clever verkettet, so macht das vielfache Zocken des Solo-Modus Laune: Ihr erspielt z.B. Game-Boy-Star 'Megaman.EXE' und trainiert ihn, dann könnt Ihr in den Matches die drei Z-Teile sammeln und so Zero im Duell freischalten – darauf muss man erstmal kommen! *oe*

MAN!AC-XT 06-2004

MAN!AC extended

GESTERN • HEUTE • MORGEN

Interview: Yuji Naka **Features:** Maximum Fun, Digitale Drogen **Next Level:** Entwicklerplattform XNA **Web-Tipp:** Spieleparodien **Retro:** Atari VCS 2600, Making of Turrican **Retro-Anzeige:** She-Fox

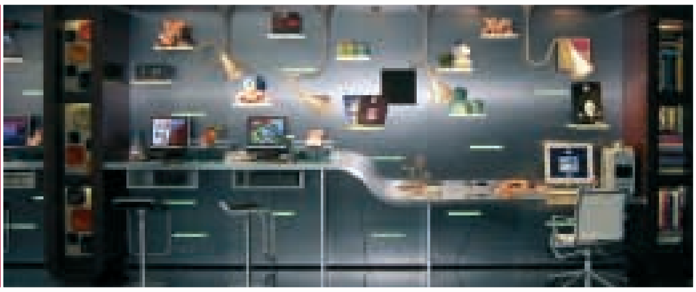


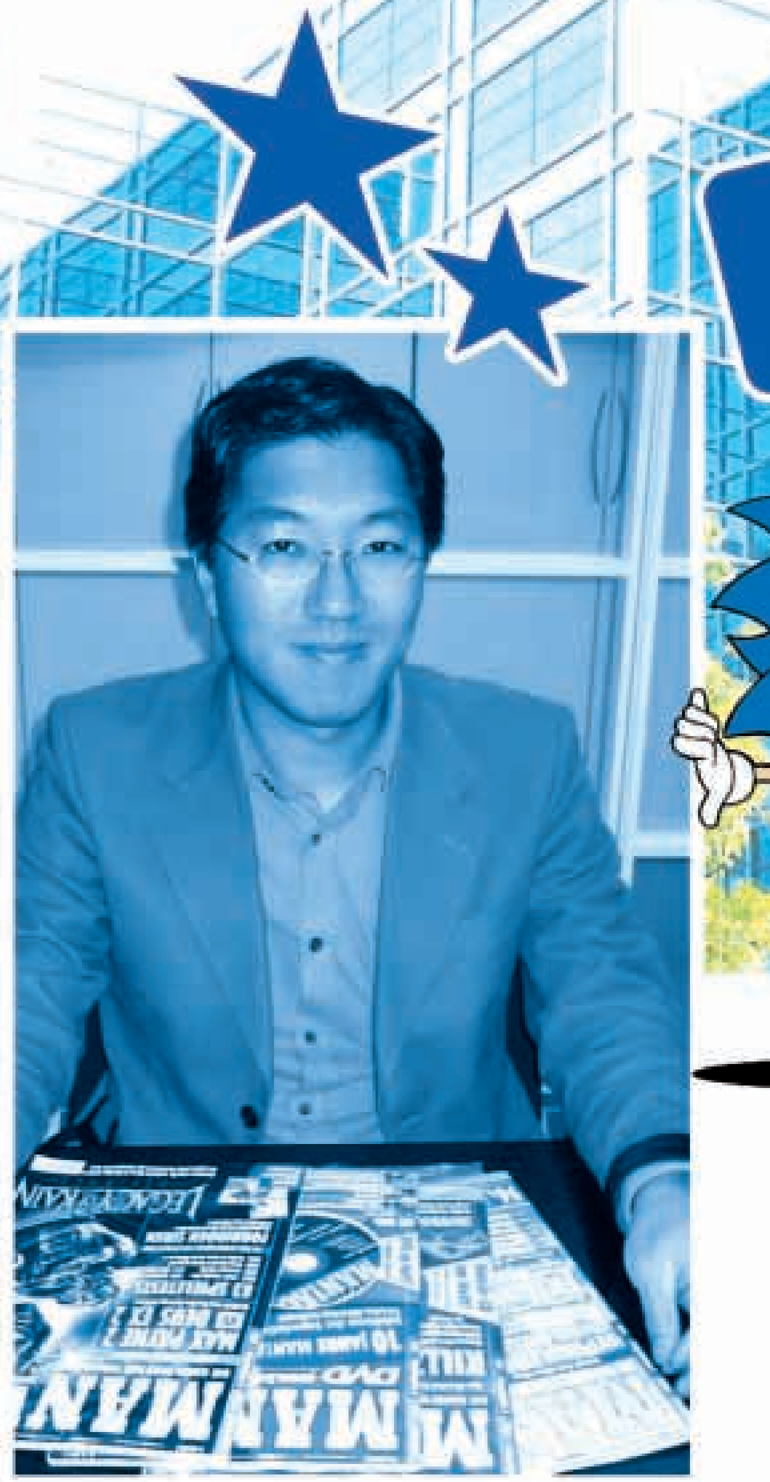
MAXIMUM FUN

Die Suche nach dem ultimativen Spielerlebnis

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

DER LEGENDÄRE IGEL-VATER UND PRÄSIDENT VON SONIC TEAM STELLT SICH MAN!AC IM JAPANISCHEN FIRMENSITZ ZUM GESPRÄCH.





MAN!AC: Die "Sega Ages"-Neuauflagen sind sehr populär. Können wir auf etwaige Sonic-Team-Titel wie beispielsweise "Sonic CD" hoffen?
Yuji Naka: Unter diesem Label erscheinen eine Menge Sachen. Wir haben vor kurzem die "Sonic Mega Collection" veröffentlicht, viele dieser Titel sind also bereits in der einen oder anderen Form wieder erhältlich. Bei "Sonic CD" diskutierten wir über eine PS2-Fassung – allerdings finden sich noch viele andere Spiele in unserem Sortiment, die bisher nicht wieder aufgelegt wurden.

MAN!AC: Sega feiert derzeit große Erfolge in den Spielhallen. Hat Sonic Team mal darüber nachgedacht, einen Automaten zu entwickeln?
Yuji Naka: Tatsächlich haben wir bereits ein paar Arcade-Titel fabriziert wie z.B. "Samba de Amigo". Außerdem stammt von uns "Puyo Pop Fever" auf der Naomi-Hardware, und viele unserer Schöpfungen tauchen in anderen Sega-Spielen wie "Sonic Fighters" auf. Vielleicht machen wir neue Arcade-Automaten, wenn unsere aktuellen Projekte beendet sind.

MAN!AC: Welchen Genres wollen Sie sich in Zukunft widmen?
Yuji Naka: Ich möchte etwas ganz Neues schaffen, das sich nicht in eine etablierte Kategorie einfügen lässt. Aber auch ein reinrassiges Abenteuer haben wir bis jetzt nicht in Angriff genommen – lasst Euch einfach überraschen!

Steckbrief

Name:	Yuji Naka
Alter:	38 Jahre
Position:	Präsident Sonic Team

Softographie (Auswahl)

Phantasy Star
(Master System, 1988)

Sonic the Hedgehog
(Mega Drive, 1991)

Nights
(Saturn, 1996)

Sonic Adventure
(Dreamcast, 1999)

Samba de Amigo
(Dreamcast, 2000)

Sonic Heroes
(PS2, Xbox, NGC, 2004)

Yuji Naka über... "Sonic Heroes"

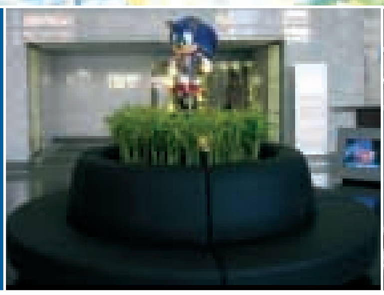
MAN!AC: "Sonic Heroes" ist Ihr erstes Spiel für die PS2, welche selbst viele erfahrene Entwickler zu Beginn häufig vor Probleme stellt. Ging es Ihnen auch so?
Yuji Naka: Keine Frage, die PS2-Programmierung nahm mehr Zeit in Anspruch, wobei wir allerdings gleichzeitig auf zwei anderen Systemen (Xbox und Gamecube) arbeiteten. Aufgrund der Ressourcen-Verteilung war eine PS2-Optimierung darum nur begrenzt möglich. Ich denke aber, dass "Sonic Heroes" besser aussieht als viele PS2-exklusive Titel.

Yuji Naka über... "Phantasy Star Online"

MAN!AC: Das Spielprinzip von "Episode 3" unterscheidet sich gravierend von dem der Vorgänger – warum dieser Richtungswechsel zum kartenbasierten Kampfsystem?
Yuji Naka: Wir hatten schon länger das Gefühl, dass die Fans eine neue Erfahrung machen wollten. Darum entschieden wir, dass ein Wechsel zurück von Action zum Rundenkampf auch für Neueinsteiger Sinn macht. "Episode 3" soll die Vorgänger nicht ersetzen, sondern die "Phantasy Star"-Welt ergänzen, weshalb u.a. auch die Chat-Lobby bei beiden Spielen identisch ist.

MAN!AC: Was halten Sie von anderen MMORPGs und wie unterscheidet sich "PSO" davon?
Yuji Naka: "PSO" entspricht mehr einem reinrassigen Action-Rollenspiel als z.B. "Final Fantasy 11". Dort muss man sich durch unzählige Menüs und Texte wühlen, bevor es zur Sache geht. Wir wollten etwas Simpleres mit Action-Arcade-Feeling schaffen.









MAN!AC: Im Stile von "Gauntlet"?
Yuji Naka: Genau, oder vielleicht "Diablo" – aber in einer 3D-Welt mit Mehrspieler- und Team-Aspekten.

Yuji Naka über... "Astro Boy"

MAN!AC: Als nächstes Sonic-Team-Projekt steht die PS2-Lizenzumsetzung "Astro Boy" an. Machen Sie sich Sorgen, den hoch angesehenen Kreationen von Osamu Tezuka gerecht werden zu können?
Yuji Naka: Ja, denn wir müssen damit einen sehr hohen Standard erfüllen. Es ist eine tolle Sache, diese Lizenz zu haben, aber auch eine große Verantwortung und viel Arbeit, um die gesetzten Ansprüche zu erfüllen – besonders, da ich Tezukas Werke sehr schätze.
MAN!AC: Für dieses Spiel hat Sonic Team die 'Havok 2.0'-Physik-Engine lizenziert (Anm.d.Red.: kommt u.a. in "Half-Life 2" zum Einsatz). Was versprechen Sie sich davon?
Yuji Naka: Dank dieser Technologie hoffen wir auf eine realistischer wirkende Welt mit besserer Kontrolle für den Spieler. Da es sich jedoch um eine Fantasieschöpfung handelt, wird trotzdem nicht alles völlig 'echt' erscheinen.

Yuji Naka über... die Konkurrenz

MAN!AC: Letztes Jahr erschienen viele exzellente Spiele. Welche beeindruckten Sie am meisten?
Yuji Naka: Das ist eine schwierige Frage. Ich denke, "GTA 3" und insbesondere die "Dynasty Warriors"-Serie müssen einfach erwähnt werden. Koei hat es mit letzterer wirklich geschafft, etwas Spezielles aufzubauen, das in allen wichtigen Märkten erfolgreich ist.
MAN!AC: Sie nahmen jüngst an der Ausstellung im Tokyo Metropolitan Museum of Photography anlässlich des 20-jährigen NES-Jubiläums teil – wie hat es Ihnen gefallen?
Yuji Naka: Es machte viel Spaß, zumal es für mich eine große Bedeutung symbolisierte: Segas erste Veröffentlichungen erschienen zur gleichen Zeit wie das NES – Nintendo legte vor, und wir versuchten es zu übertrumpfen. Aber jeder wollte nur das NES. Das machte mich traurig und etwas neidisch: 'Wir haben hier tolle Spiele! Ich habe hart daran gearbeitet! Warum kaufen die Leute unsere Sachen nicht?' (lacht) Segas wahre Stärken damals lagen eben in der Spielhalle.

Yuji Naka über... das Programmieren

MAN!AC: Sie sagten bei der Ausstellung, dass Sie gerne wieder nur ein normaler Programmierer wären. Viele Leute verstanden nicht, warum Sie diesen Job so mögen – was finden Sie daran unterhaltsam?
Yuji Naka: Es ist ein etwas abstraktes Konzept, aber als Programmierer kann ich aus dem Nichts etwas erschaffen. Ein Beispiel: Papier entsteht aus Holz, Töpfer fertigen Vasen aus Ton. Normale kreative Arbeit besteht darin, bestimmte Materialien in etwas anderes umzuformen. Beim Programmieren dagegen beginnt man nur mit rudimentären Zeichen, kann daraus aber eine große, interessante Welt bauen. Es ist wie ein riesiger leerer Ozean, den man mit Pflanzen und Fischen füllt und diese dann dazu bringt, sich so zu verhalten, wie man es sich wünscht. Der Eindruck, etwas zu erschaffen und die Kontrolle darüber zu haben, gibt einem das Gefühl der Allmacht, von fast göttlicher Kraft möchte ich sagen – es ist nur schwer zu beschreiben... Verdammt, ich möchte wirklich wieder gerne dahin zurück (lacht).
MAN!AC: Gerüchten zufolge programmierten Sie einmal zur eigenen Unterhaltung sogar einen NES-Emulator für das Mega Drive. Stimmt das?
Yuji Naka: Oh weh (lacht), woher wisst Ihr denn davon? Aber ja, es stimmt. Das war hauptsächlich zu Studienzwecken und als Spaß für mich selber. Darauf liefen Spiele wie "Dr. Mario", allerdings nicht gerade perfekt.

Yuji Naka über... seine Freizeit

MAN!AC: Bei welchen Hobbys entspannen Sie sich von der Arbeit?
Yuji Naka: Ich liebe Autos und Autorennen. In der jüngsten Zeit beschäftige ich mich intensiv damit, aber ich bin immer noch Anfänger.
MAN!AC: Das erinnert uns daran, dass Sega in den frühen 90ern das Formel-1-Team von Williams mit einem "Sonic"-Wagen gesponsort hat – gibt's dieses Auto noch?
Yuji Naka: Oh ja... das ist eine Weile her, aber der Bolide sollte irgendwo in unseren Büros oder Lagerräumen sein. Wir können es nur leider nicht mehr auffinden – wir wissen nicht, wo wir das Auto zuletzt geparkt haben! (lacht)

Das Interview führte Hasan Ali Almaci.

MAXIMUM FUN

GROSSBILD UND 5.1-SURROUND-SOUND – DIE SUCHE NACH DEM



▲ Angeschlossen an eine Stereo-Anlage hört Ihr in obiger "Halo"-Szene Schüsse von links, eine Explosion aus der Mitte beider Boxen sowie das von rechts zur Mitte wandernde Fluggeräusch des Raumschiffes. Die Laute der hinter Euch postierten Figuren ertönen irreführenderweise aus den beiden vorderen. Zockt Ihr "Halo" gar auf einem betagten Mono-Fernseher mit einem Lautsprecher, gehen die akustischen Links/Rechts-Informationen gänzlich verloren.

>>> Zu Zeiten von Atari VCS 2600 und NES sah das höchste der Spielgefühle so aus: ein 70cm-Farbfernseher samt aufdringlichem Sound aus den TV-eigenen Mini-Lautsprechern. Nicht selten fristet die aktuelle Konsolengeneration ein ähnlich trostloses Dasein in heimischen Zockerzimmern.

Dabei ist das Hightech-Innenleben von PS2, Xbox sowie Gamecube zu weitaus beeindruckenderen Leistungen imstande: 16:9-Bild und Progressive Scan, ProLogic-2- sowie 5.1-Surround-Sound heben das interaktive Spielerlebnis auf einen neuen Level. Die ab 2005/2006 anstehende Konsolen-Wachablösung wird all diese Features ebenfalls standardmäßig unterstützen.

"Ich bin bislang gut ohne diesen technischen Firlefanz ausgekommen, außerdem kostet das ein Vermögen", mag manch einer jetzt denken. Irrtum! Denn wir zeigen Euch auf vier Seiten, dass ein visuell wie akustisch aufgepeppter Zock kein prall gefülltes Portmonee erfordert und zudem ein deutliches Mehr an Spielspaß bringt.

Ich sehe was, was Du nicht siehst!

Keine Frage: Videospiele sind ein visuelles Unterhaltungsmedium, der begleitende Sound diente bis zur Surround-Revolution in der jetzigen Hardware-Dynastie als mehr oder weniger schmückendes Beiwerk. Doch auch in puncto Bild machte der technische Fortschritt nicht Halt, im Gegenteil.

16:9 = 1,78?

Was wie eine Rechenaufgabe aus der Unterstufe scheint, stellt die wichtigste optische Videospiel-Neuerung dar – die Verbreiterung des Bildausschnitts. Während das hierzulande immer noch vorherrschende 4:3-Seitenverhältnis ein nahezu quadratisches Abbild der virtuellen Welt liefert, orientiert sich das 16:9-Pendant näher am menschlichen Blickfeld und erweitert das Gezeigte zu den Seiten hin.

Titel wie "Gran Turismo 3 A-spec" (PS2), "Project Gotham Racing 2" (Xbox) oder "Starfox Adventures"

ULTIMATIVEN ZOCKERLEBNIS.

Spielerlebnis mit Surround-Sound



Über eine Surround-Anlage erstrahlt die gleiche "Halo"-Szene akustisch in einem völlig anderen Licht: Alle Lautsprecher sind in das Geschehen involviert und versorgen Euch klar ortbar mit wichtigen Spielinformationen. So ruft Euer Kamerad links hinten nach Hilfe, während ein Feind rechts hinter Euch zum Angriff bläst. Der Subwoofer vermittelt darüber hinaus das richtige Gefühl von vernichtenden Granatenexplosionen – hier seid Ihr wahrlich mittendrin statt nur dabei!

(Gamecube) unterstützen dieses 'filmische' Feature und bringen so mehr Grafik auf die – im besten Falle – Breitbild-Mattscheibe. Denn nur bei 16:9-TVs oder -Projektoren wird die komplette Fläche auch ausgefüllt. Auf 4:3-Fernseh-Dinos verunzieren schwarze Balken oben und unten das digitale Treiben.

Dass die breitere Bildvariante über kurz oder lang das visuelle Rennen macht, zeigt ein Blick nach Japan oder Amerika, wo 16:9-Geräte aller couleur nicht zuletzt aufgrund des DVD- und HDTV-Booms stark auf dem Vormarsch sind. Auch der Blick auf die Feature-Liste vieler neuer und künftiger Spiele offenbart immer häufiger eine Breitbild-Option. Ganz mutige Projekte wie "Beyond Good & Evil" (90%, MAN!AC 12/03 und 04/04) oder "Resident Evil 4" lassen dem Zocker keine andere Wahl – das Widescreen-Format ist hier unabänderlicher Standard.

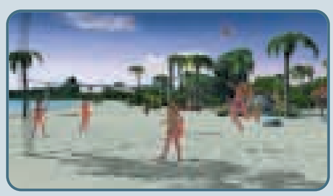
Voll im Bilde

Neben 16:9 tauchte mit PS2, Xbox und Gamecube ein weiteres Hightech-Schlagwort in den Ausstattungslisten der Konsolen auf: Progressive Scan. Heimkino-Freaks schnalzen bei diesem Begriff begeistert mit der Zunge, schließlich bedeutet es die Abkehr vom flackernden, stufig wirkenden Zeilensprungverfahren. Statt der üblichen 50 PAL-Halbbilder flimmern dabei 50 so genannte Vollbilder über den Schirm (siehe Grafik nächste Seite). Die willkommenen Konsequenzen: weniger störende Treppenstufen, mehr Details und eine deutlich ruhigere Optik auf dem Monitor.

Das Problem: Nur wenige PAL-PS2-Titel unterstützen dieses Feature, Xbox und Gamecube verzichten hierzulande sogar gänzlich auf eine entsprechende Option. In USA und Japan dagegen dürfen bei vielen Spielen sowohl Microsoft- als auch Nintendo-Fans 'voll im Bilde' sein.

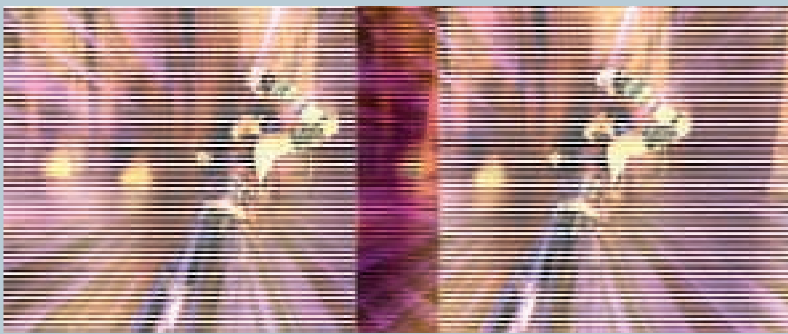
Um Progressive Scan überhaupt nutzen zu können, benötigt Ihr zudem ein kompatibles TV-Gerät oder Projektor mit Komponenten-Eingang (auch YUV oder Y Cb/Pb Cr/Pr genannt). Erstere sind in Deutschland gegenwärtig noch ein seltenes Kuriosum; Letztere mittlerweile zwar erschwinglich, aber nicht gerade unkompliziert zu bedienen und zu installieren. Für das ultimative Spielerlebnis ist Progressive Scan dennoch unerlässlich.

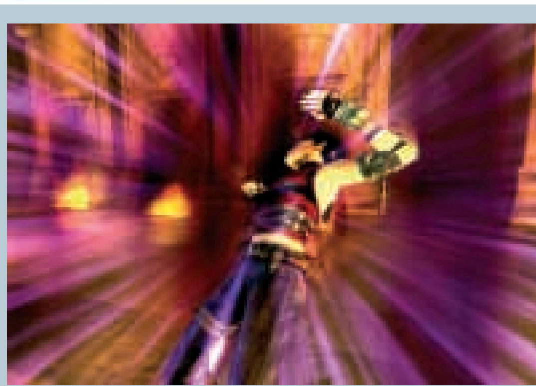




4:3 versus 16:9

Am Beispiel "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" (Xbox) seht Ihr eindrucksvoll den Bild-Zugewinn durch den Spiel-eigenen 16:9-Modus. Während 4:3-Sportler nur einen begrenzten Feldausschnitt zu Gesicht bekommen, bewundern Breitbild-Fans alle Athletinnen. Bei Ego-Shootern und Rennspielen ist der Vorteil ebenso relevant, da Gegner früher im Sichtbereich (an den Bildschirmrändern) auftauchen.





So funktioniert Progressive Scan

Ein normales Fernsehbild entsteht durch den kontinuierlichen Wechsel von zwei Halbbildern. Zuerst erscheinen alle ungeraden Zeilen auf dem Schirm, danach alle geraden (Bilder links). Durch den raschen Wechsel (bei PAL 50 mal pro Sekunde) sehen wir ein normales, allerdings dezent flackerndes Bild. Bei Progressive Scan werden so genannte Vollbilder zum TV oder Projektor geschickt, was zu deutlich klareren Ergebnissen mit weniger Treppchenbildung im Bild führt (Bild rechts).



Jetzt im Handel: *audiovision* 5+6/04

Expertenrat

Wer Lust bekommen hat, sein Spielerefugium auf- oder umzurüsten, der sollte einen Blick in unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* werfen. Jeden Monat wandern u.a. Projektoren, AV-Receiver sowie Lautprecher durch das Hightech-Messlabor. Marktübersichten und Bestenlisten helfen bei der Gerätesuche und schützen vor teuren Fehlkäufen.

Size does matter,...

...nicht nur bei Roland Emmerichs Riesenechse Godzilla. Auch im heimischen Zockerzimmer ist wahre Größe ein wichtiger Fun-Faktor. Allerdings erreicht Ihr dies nicht mit obskuren Hilfsmitteln aus dem Sexladen, sondern vielmehr durch die Investition in einen Großbild-Fernseher respektive Beamer. Bildgrößen ab einer Diagonale von circa 1 Meter aufwärts verhelfen nicht nur Film-DVDs zu neuem Glanz, sie lassen Euch in gleicher Weise tiefer in virtuelle Welten eintauchen. Wer einmal einen Ego-Shooter, eine Fußball-Sim, ein Rennspiel oder ein Horror-Abenteuer auf einer ausgewachsenen Leinwand genossen hat, will dieses intensive Erlebnis nicht mehr missen.

Die meisten Großbild-Geräte vereinen zudem die erwähnten 16:9- und Progressive-Scan-Features. So verdauen nahezu alle Beamer, Plasma- und LCD-Displays sowie viele moderne Rückprojektions-Fernseher Vollbild-Signale via YUV-Verbindung. Darüber hinaus sind einige sogar schon für das hochauflösende Fernsehen (HDTV) der mittelfristigen Zukunft gerüstet.

Drei gute Gründe für 16:9-Großbild

1. Ermöglicht intensiveres Eintauchen in die Spielwelt dank besserer Ausnutzung des menschlichen Sichtfeldes.
2. Vielfach Progressive-Scan-Option mit allen Vorteilen nutzbar.
3. Perfekte Bildausbeute bei 16:9-optimierten Titeln wie "Resident Evil 4".

Hör' mal wer da schießt!

Die Polygon-Revolution mit dem Erscheinen der 32-Bit-Konsolen brachte den Videospielern vor knapp zehn Jahren den lang ersehnten Sprung in die virtuelle dritte Dimension. Trotz schmucker 3D-Grafik bleibt das Geschehen in der realen Welt eine reichlich platte Angelegenheit, schließlich erscheint das Bild auf der planen Oberfläche eines Bildschirms oder einer Leinwand. Unbequeme 3D-Brillen samt aufwändiger Technik als einziger Ausweg aus der Misere?

Weit gefehlt, denn immerhin verfügt der spielende Mensch nicht nur über ein Augenpaar. Während die mit dem N64 eingeführte Rumble-Funktion den Tastsinn anregt, stimulieren Musik und Geräusche aus der digitalen Welt das Gehör. Dank cleverer Sound-Abmischung und ausgefeilter Schaltungstechnik ertönen die Klänge mittlerweile aus bis zu sechs Lautsprechern, verteilt rund um den staunenden Zocker.

Dolby ProLogic 2, DTS Interactive und Dolby Digital 5.1 heißen die Surround-Zauberwörter. Mittels dieser Tonnormen erleben Technik-Fans, wie beispielsweise ein stationärer Wasserfall beim Vorbeilaufen akustisch durchs Wohnzimmer wandert – ganz wie in der realen Welt und zugleich eine unschätzbare Orientierungshilfe. Richtig spannend wird es jedoch erst bei sich bewegenden Objekten: Ballernde Feinde, am Überholen begriffene

Demonstrationsobjekte

Titel	Bild	Ton	Bemerkung
PS2	(Prog.Scan/16:9)		
Gran Turismo 3 A-spec	nein / ja	Surround	Feines 16:9-Bild und toller Raumklang, der sogar den Windschatten hörbar macht.
GTA Vice City (dt.)	nein / ja	DTS Interactive	Top-Soundtrack, der mittels DTS-Power richtig zur Geltung kommt.
Primal	ja / ja	ProLogic 2	Dank Progressive Scan superbes 16:9-Bild und atmosphärischer Surround-Sound.
Xbox	(Prog.Scan/16:9)		
Halo	nein / nein	Dolby Digital 5.1	Schüsse aus allen Richtungen, wuchtige Explosionen – immer noch eine wunderbare Surround-Demo-Scheibe.
Steel Battalion	nein / nein	Dolby Digital 5.1	Schlachtenlärm und infernales Gestampfe versetzen Euch ins Cockpit eines tonnenschweren Kampf-Mechs.
RalliSport Challenge 2	nein / ja	Dolby Digital 5.1	Die aggressive Surround-Kulisse und die 16:9-Optik beamen Euch direkt auf den Pilotensitz.
Gamecube	(Prog.Scan/16:9)		
Resident Evil	nein / nein	Surround	Ein weiträumiger Klangteppich und klar ortbares Zombie-Gestöhne sorgen für unvergleichliche Grusel-Atmosphäre.
Starfox Adventures	nein / ja	ProLogic 2	Abenteuer-Plus: fantastische 16:9-Optik und fein abgemischter ProLogic-2-Sound.
Star Wars Rebel Strike	nein / nein	ProLogic 2	Die Klangreferenz auf dem Gamecube: direktionale Soundffekte en masse und dynamische Musik.



Einsteiger-Kombi | ca. 1.500 Euro

>>> Ein 16:9-Röhren-TV mit 76cm sichtbarer Bilddiagonale (wie z.B. der Philips 32 PW 8818, ca. 1.000 Euro) sowie das Decoder/Boxen-Set Logitech Z680 (ca. 500 Euro) bilden einen günstigen, aber ordentlichen Einstieg in den Breitbild-Surround-Spaß. Auf Highend-Gimmicks wie Progressive Scan oder eine Riesenbilddiagonale müsst Ihr zwar verzichten, dafür gibt's schon in dieser Preisklasse 16:9-Format und 5.1-Dolby-Digital-Sound aus anständigen, THX-zertifizierten Boxen.

Dreifaches Spielvergnügen



Aufsteiger-Kombi | ca. 5.000 Euro

16:9-Röhren-Rückprojektoren wie z.B. der Thomson 52 JW 642 S bieten ein hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis (im Versandhandel für etwa 2.000 Euro zu haben): 133cm Bilddiagonale, YUV-Eingang und der Bedienkomfort eines normalen TV-Geräts lassen wenig Wünsche offen. Ein moderner AV-Receiver à la Marantz SR 7400 (um 1.000 Euro) decodiert alle aktuellen Tonnormen und stellt genügend Leistung für ein ausgewachsenes Boxen-Set wie dem Nubert nuBox-580 (ca. 1.900 Euro) zur Verfügung.



Highend-Kombi | ca. 43.500 Euro

Audiovisuellen Spielspaß ohne Kompromisse verspricht die Highend-Klasse: Eine Vor/Endstufen-Kombi wie beispielsweise die Lexicon MC-8/LX-7 (etwa 17.500 Euro) sorgt für zukunftssichere Power ohne Ende und fünf Standlautsprecher samt zweier Subwoofer (im Beispiel das B&W Nautilus 803 Set) für Referenz-Sound. Ein 16:9-DLP-Projektor (z.B. der Sharp XV-Z 12000, ca. 10.000 Euro) wirft schließlich exzellente, mehrere Meter messende Bilder auf die Leinwand – selbstverständlich auch via Progressive-Scan-Zuspielung.

Mitfahrer oder die verräterischen Soundeffekte von Goodies lassen sich mit entsprechendem Equipment exakt orten – ein mitunter lebensrettender Vorteil für Surround-Nutzer und ein weiterer Schritt zu echter Dreidimensionalität. Denn mit normalem Stereo- oder gar Mono-Equipment bleiben Euch die zusätzlichen Rauminformationen verschlossen.

Analog & Digital

Das Gros der Spieleneuerscheinungen hält inzwischen Surround-Sound in der Tonspur versteckt. Um diese Informationen herauszufiltern, benötigt Ihr einen so genannten Decoder, der in AV-Receivern, -Verstärkern oder Komplett-Sets seinen Dienst verrichtet. Er entschlüsselt die Details und verteilt sie schlussendlich auf sechs Lautsprecher (siehe Grafik auf voriger Doppelseite).

Während beim Gamecube der Ton über Stereo-Cinch-Kabel zum Decoder gelangt und somit auf die analogen Surround-Formate Dolby ProLogic und Dolby ProLogic 2 beschränkt bleibt, geben PS2 wie Xbox Klänge wahlweise auch via optischer Toslink-Schnittstelle aus.

Der entscheidende Vorteil: Digitale Tonnormen wie DTS Interactive respektive Dolby Digital 5.1 begeistern den Spieler mit ungleich druckvollerem und klarerem Sound. So vermittelt beispielsweise die akustische Rundum-Kulisse von "Steel Battalion" (Xbox) nicht nur räumliche Informationen – "Wo halten sich meine Feinde auf?" –, sondern auch das Gefühl, wirklich in einem riesigen Kampfroboter zu stecken. Tieffrequentes Gestampfe aus dem Subwoofer, metallisches Quietschen aus Front- und Surround-Boxen sowie elektronische Piepsereien aus dem Center-Lautsprecher verwandeln das heimische Wohnzimmer in ein täuschend echtes Mech-Cockpit. Also ein deutliches Atmosphäre-Plus, das kein Zocker verpassen sollte. *os*

Drei gute Gründe für Surround-Sound

1. Bringt zusätzliche, räumliche Dimension ins virtuelle Geschehen.
2. Vermittelt mitunter überlebenswichtige Spielinformationen wie z.B. den Standort von ballernden Feinden.
3. Baut eine deutlich dichtere Atmosphäre auf, vor allem bei Horror-Abenteuern und actiongeladenen Shootern.

Tipps zum Kauf



Ein Preisvergleich (am praktischsten via Internet) schont den Geldbeutel. Unter Umständen gelingt mit dem Gesparten sogar der Aufstieg in eine bessere Geräteklasse.

Bevor Ihr fasziniert von unserem Artikel den nächsten Elektronik-Markt stürmt und auf große Shopping-Tour geht, solltet Ihr einige wichtige Ratschläge beachten:

1. Informiert Euch vor dem Kauf über die Qualität des Gerätes. Dabei helfen kompetente Fachblätter wie unsere Schwesterzeitschrift *audiovision*.

2. Lasst Euch von vermeintlichen mega-super-duper-günstigen Angeboten nicht verführen. Mitunter handelt es sich dabei nämlich um veraltete Geräte, die aktuellen Technik-Standards nicht mehr entsprechen. Prüft daher genau, um welchen Typ es sich handelt.

3. Ein Preisvergleich hilft bares Geld sparen. Am leichtesten geht das übers Internet: Webseiten wie beispielsweise www.guenstiger.de oder www.preistrend.de ermitteln in sekundenschnelle das günstigste Angebot, auch bei Online-Auktionshäusern (u.a. www.ebay.de) solltet Ihr vorbeischauen. Auf diese Weise lassen sich bisweilen Preise erzielen, die bis zu 50 Prozent unter dem UVP liegen. Achtet auf etwaige Versandkosten-zuschläge!

4. Keine Angst vor Online-Versandhäusern. Seriöse Händler verschicken in der Regel ohne Vorkasse auf Rechnung. Gefällt Euch das Gerät nicht, habt Ihr gemäß Fernabsatzgesetz 14 Tage Rückgaberecht – meist fallen nicht mal Portokosten für die Retoure an.

5. Keine Angst vorm Fachhandel: Kompetente Beratung, individuelle Paketpreise, Aufstellungsservice und die Gelegenheit, die Wunschgeräte ausführlich Probe zu hören, bekommt Ihr nur dort. Langjährige Betreuung nach dem Kauf und die Inzahlungnahme von Euren alten Geräten wiegen eine eventuelle Preisdifferenz zum Internet-Angebot auf.

DIGITALE DRO…

COOLE ZOCKER BRAUCHEN KEINE SUCHTMITTEL, IHNEN REICHT DIE KONSOLE: MAN!AC TAUCHT EIN INS REICH DER PSYCHEDELISCHEN SPIELE.



Unity, 2004



Tempest 3000, 2000



Tempest 2000, 1994



Trägt seine tierische Leidenschaft stets am Körper: Jeff 'Llamasoft' Minter.

Der Urahn | Jeff Minter

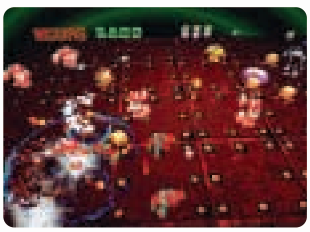
>>> Als erster nennenswerter Schöpfer farbenfroher Software – die Spieler auch ohne Alkohol oder weißes Pulver auf coole Trips schickt – gilt das kauzige Coder-Idol Jeff Minter. Der seit rund 20 Jahren als Ein-Mann-Firma 'Llamasoft' tätige Brite macht den Namen zum Programm – in fast jedem seiner Spiele tummeln sich Wiederkäuer in mehr oder weniger tragenden Rollen, seine Webseite ist gar dem unlängst verstorbenen Lieblingsschaf gewidmet.

Fallen bereits seine C64-Frühwerke wie z.B. "Iridis Alpha" oder "Gridrunner" abgedreht aus, stellt er mit dem Automaten-Update "Tempest 2000" für den Jaguar endgültig die Weichen in Richtung Psychedelic: Das ballerlastige Grundprinzip wurde geschickt modernisiert, während Grafik und Sound virtuell das Bewusstsein erweitern. Statt nur monoton gefärbte Linienkonstrukte zu zeigen, sorgen nun schrille Farbverläufe, krachige Pixel-Explosionen und Lavalampen-artige Wabereffekte für intensive Optiken, während hypnotische Beats akustisch Trance-Einflüsse beisteuern.

Leider bleiben "T2K" oder der "Virtual Light Machine" (ein für den CD-Aufsatz konzipierter Vorfahre der Winamp-Plugins) mangels Hardware-Erfolg größere Bekanntheit verwehrt. Noch schlimmer trifft es gar den flippigeren Nachfolger "Tempest 3000" für die kolossal gefloppte Nuon-Technologie.

Trotzdem bleibt Jeff Minter seinen Prinzipien treu: Das aktuelle Projekt hört auf den Namen "Unity", weiß mit Peter Molyneux' Lionhead einen starken Partner hinter sich und erscheint mit etwas Glück noch dieses Jahr auf dem Gamecube – erste Impressionen lassen einiges erhoffen. <<<

Rauschmittel – unsere Tipps für einen gepflegten Psychotrip



Robotron X
1996 – PSone

Kommt zwar nicht ans Original heran, Hypno-Beats und knallbunte Effekte gefallen trotzdem.



Tempest X3
PSone – 1996

Da staunt selbst Minter: Die PSone-Fassung des Röhren-Shooters legt an Abgefahrenheit noch zu.



N20
PSone – 1998

Saust mit Dauerfeuer durch den Tunnel und genießt auf die Musik abgestimmte Farbwechsel.



Dancing Stage Party Edition
PSone – 2002

Zu den über 50 Songs laufen keine faden Videos, sondern flippige Kaleidoskopoptiken.





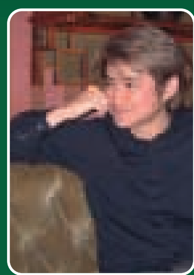
Rez, 2001

Katsuya Mizuguchi | Der Erbe

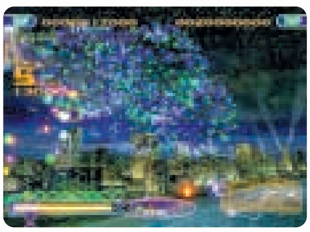
>>> Ein Japaner greift Minters Grundkonzepte auf und entwickelt sie konsequent weiter – Tetsuya Mizuguchi, ehemals "Sega Rally"-Schöpfer und Chef des Sega-Studios United Game Artists (kurz UGA).

Neben den stilvollen "Space Channel 5"-Musikspielen rund um sexy Weltraum-Reporterin Ulala entwarf der Japaner das psychedelische Meisterwerk "Rez". Basierend auf der gleichen Idee wie "Panzer Dragoon" (schalte ein Zielkreuz auf die Feinde und erledige sie durch Lenkgeschosse), verfolgte die technische Ausführung ehrgeizige Ziele. Mizuguchi wollte das Konzept der 'Synaesthesie' umsetzen – dahinter steht die Idee, dass Reize sinnlich verschieden wahrgenommen werden, man also z.B. Farben nicht nur sieht, sondern auch als Klang empfindet. In "Rez" äußert sich das u.a. so, dass getroffene Feinde nicht nur zerplatzen, sondern das Gesamtbild beeinflussen – sei es, indem sich die Umgebungsform ändert oder ein Ton erklingt. Somit wirken Eure Aktionen direkt auf das optische und akustische Endresultat ein: Das fesselt ungemein, zumal bombastische Endgegner, faszinierende Landschaften und passende Synthie-Tracks das sinnliche Erlebnis perfekt abrunden – egal ob man mit der hochtrabenden Philosophie etwas anfangen kann oder nicht.

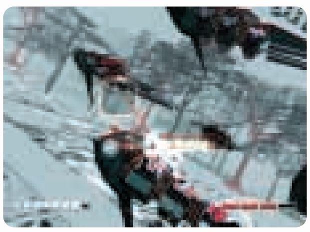
Leider sah Sega diese Leistungen ob magererer Verkaufszahlen weniger wohlwollend und gliederte UGA letztes Jahr bei Sonic Team ein. Als Konsequenz verließ Mizuguchi das Unternehmen und plant nun einen "Rez"-Nachfolger – kurioserweise ausgerechnet für eins der kommenden Handhelds von Sony und Nintendo. *us* |<<



Will jetzt Handhelds mit seinen Ideen beglücken: Katsuya Mizuguchi.



Fantavision
PS2 – 2000
Dank stilvoller Feuerwerkeffekte lockt die Geschicklichkeitsübung zu entspannenden Runden.



Rez
PS2/Dreamcast – 2001
Das UGA-Meisterwerk schlechthin überzeugt als tadelloser Rail-Shooter mit vielen trippigen Boni.



Space Channel 5 Part 2
PS2/Dreamcast – 2002
Und nochmal UGA: Famoser Soundtrack und coole 60er-Psychedelic sorgen für beste Laune.



Amplitude
PS2 – 2003
Die grelle Neon-Notenjagd scheidet die Geister, kommt aber wie ein echter Psychotrip daher.

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | **Xbox 2**

XNA – Entwicklerplattform für Xbox 2



Schadensmodell in Perfektion? Das Auto-Demo zeigt Crashs, die einen virtuellen Rennboliden je nach Aufprall dynamisch verformen.



Beeindruckend: Das Xenomorph-Demo zeigte einen Primaten, der in Echtzeit erst zu einer Krabbe und schließlich zu einer Schildkröte mutierte.



Game Developers Conference 2004: Auf der Messe stellte Microsoft die Entwicklerplattform XNA vor, die zukünftige Spieleproduktionen vereinfachen soll.

Ende März enthüllte Microsoft auf der Game Developers Conference in San Jose seine Entwicklerplattform XNA. Unter diesem Titel will der Xbox-Hersteller Programmier-Tools und Spiele-Engines unter einen Hut bringen. Das System arbeitet plattformübergreifend und unterstützt künftige PC-Generationen, Mobil-Geräte (PDAs, Handys) sowie die kommende Xbox 2.

Die Umgebung befreit Software-Schmieden von zeitaufwändiger Programmierung, damit sie sich mehr auf die Spielinhalte konzentrieren können. Kosten sollen gesenkt und neue komplexe Hardware schneller beherrschbar werden – so zumindest die Theorie.

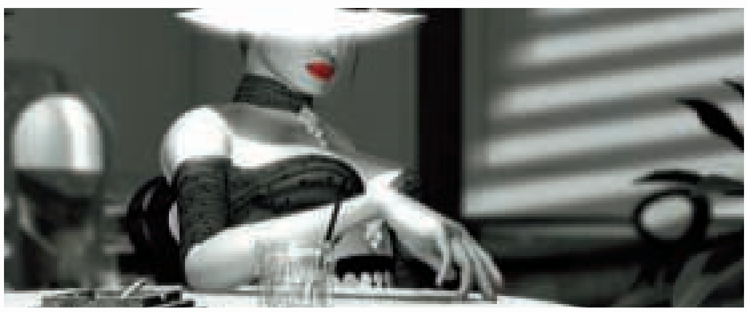
Neue Grafik-Dimension

XNA kommt in vier Gebieten zum Einsatz: Eingabe, Online, Grafik und Audio. Der Lieferumfang umfasst den Grafikstandard DirectX, eine integrierte Grafik-Programmiersprache, diverse Audio- und Analyse-Tools wie auch Werkzeuge für Xbox Live. Das System bleibt dabei erweiterbar und wird ständig weiterentwickelt. Microsoft arbeitet daher mit mehr als 20 Middleware- und Spieleentwicklern (darunter Factor 5, Criterion und Valve) zusammen.

Drei Technik-Demos bewiesen schon die Leistungsfähigkeit XNAs: Ein Gorilla mit beeindruckend realistischem Haarwuchs verwandelt sich während des Laufens in diverse andere Tiere. Die zweite Szene im 'Film Noir'-Stil faszinierte mit stilvollen Licht/Schatten-Spielen sowie akurater Gesichtsmimik. Zum dritten donnerte ein polierter Saleen S7 Rennwagen mit 320 km/h gegen eine Wand. Hier wurde das realistische Schadens- und Physikmodell deutlich, das den Boliden in einen Schrotthaufen verwandelte. Die Echtzeit-Sequenzen liefen noch auf Windows XP – auf der Xbox 2 wird uns nicht minder spektakuläre Optik erwarten.

Fließband-Software?

XNA verfolgt konsequent Microsofts rigorose Firmenstrategie. Die Redmonder geben sogar offen zu, mit der Entwicklerplattform dasselbe zu erreichen, wie mit Windows: einen neuen Standard und in Folge dessen ein Monopol. Hoffentlich bleibt da die Freiheit der Spielemacher gewahrt. Die hoch gegriffenen Versprechen, neueste Hardwaregenerationen von Anfang an voll zu nutzen, klingen zu verlockend. Doch das plattformübergreifende Konzept ist ein zweischneidiges Schwert: Zwar werden Entwicklung, Konvertierung, Kosten und Qualität optimiert, doch so entstehen Spiele von der Stange – die Xbox 2 rückt näher an die PC-Welt, Exklusivtitel werden im schlimmsten Falle Mangelware. *ts*



Glüh-Effekte und Weichzeichner verleihen der 'Film Noir'-Sequenz den stimmigen Stil – daneben beeindrucken dynamischer Zigarettenrauch sowie Lippenbewegungen der Polygon-Schönheit.

Next-Level-Themen im Überblick:

- Schöne neue Spielewelt – Teil 2 [MAN!AC 05/04]
- Doppelter Spielspaß dank Doppelscreen? [MAN!AC 04/04]
- Schöne neue Spielewelt – Teil 1 [MAN!AC 03/04]
- Die 10 großen Konsolenärgernisse [MAN!AC 02/04]

Tech-Ticker **Blu-Ray für PS3:** Ein offizieller Sprecher bestätigte das voluminöse Speichermedium (über 25 GB) für Sonys kommende Konsole. +++ **Gamecube 2 auf E3?** Gerüchten zufolge soll Nintendo auf der Megamesse bereits erste Details preisgeben. +++ **E3 zum Zweiten:** Auf selbiger Messe enthüllt Nintendo das Handheld DS. Daneben sollen der endgültige Name bekannt gegeben und neue Multimedia-Funktionen vorgestellt werden. +++ **E3 zum Dritten:** Sony zeigt voraussichtlich die äußerlich modifizierte PStwo, welche die PS2 ablöst. +++ **PS3 individuell:** SCEE-Präsident Reeves hält verschiedene Playstation-3-Modelle für denkbar. +++ **PSP Speicher satt:** Daneben gab Reeves bekannt, dass der bisher geplante Arbeitsspeicher des PSP auf 30 MB aufgestockt wird, nachdem viele Entwickler das vormals knappe RAM bemängelten. +++ **PSP ohne Regionsbeschränkung:** Wie beim Game Boy sollen Spiele auf dem PSP ohne jedwede Ländereinschränkung laufen.

:::::: Der MAN!AC-Webtipp ::::::

Parodien und Flash-Umsetzungen von Videospielen

File Names · Contents · Custom

The Return of Ganondorf

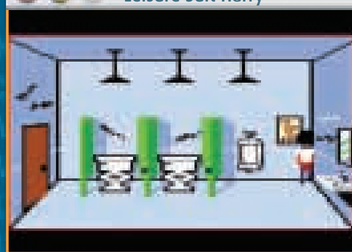


– newgrounds –

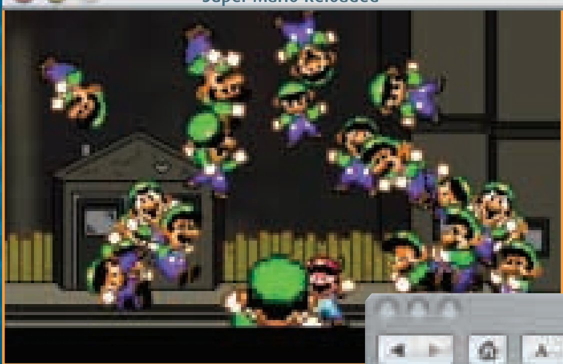
http://www.newgrounds.com/collections/vg.html

Ein echtes Parodien-Paradies mit tonnenweise "Zelda"-, "Mario"-, "Resident Evil"- und "Sonic"-Satiren findet Ihr auf der Newgrounds-Seite. Besonders empfehlenswert: The Return of Ganondorf, "Mario Twins", "Nasty Residents" und "Mario vs. Sonic – The Duel". Den Redaktions-Geheimtipp findet Ihr mit dem Link http:/www.newgrounds.com/portal/view/157388 – Mario bekämpft bei Super Mario Reloaded seinen bösen Bruder Luigi in bester "Matrix"-Manier. Wer zudem noch Videospiele-Oldies mit grafisch aufgemöbelter Optik zocken will, versucht sich unter anderem an dem zu viert spielbaren Neo-Geo-"League Bowling", einem aufgemotzten NES-"Castlevania"-Endkampf in "Castlevania:TFB!" oder der "Leisure Suit Larry"-Hommage Leisure Suit Harry unter http://www.newgrounds.com/collections/remakes.html

Leisure Suit Harry



Super Mario Reloaded



WEB-TIPP

.:::: videogamedc ::::.

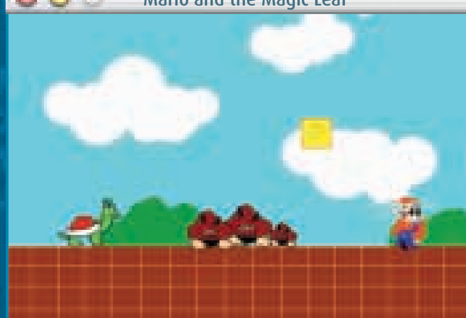
http://www.videogamedc.com/

Der passionierte Zocker Randy Solem stellt Euch auf seiner Seite selbstgemachte Pixelparodien vor. Sein Hauptaugenmerk richtet er auf NES- und SNES-Klassiker à la "Kid Icarus" und "Super Mario World". Doch auch Segas Mega Drive wird beispielsweise mit aberwitzigen "Altered Beast"-Satiren veräppelt. Während Euch sein erster Kurzfilm "Mario gets Lucky" aus dem Jahre 2000 höchstens ein Schmunzeln abringt, staunt Ihr nicht schlecht ob der überaus hohen Qualität des dreiteiligen Meisterwerks Rise of the Mushroom Kingdom. Weiter findet Ihr unter den Fan-Flicks nette Streifen wie Mario and the Magic Leaf: Dieser zeigt Euch humoristisch die Auswirkung von Haschisch-Konsum kombiniert mit Gumbas verspeisen. Empfindliche Gemüter seien jedoch gewarnt: Die Videos schockieren mit herbem Blutvergießen. Jedoch sind die Schnipsel nie respektlos, sondern meist für Lacher gut.

Rise of The Mushroom Kingdom



Mario and the Magic Leaf



atari VCS 2600

IN DEN KINOS TOBT GEORGE LUCAS' "KRIEG DER STERNE", IN DEN WOHNZIMMERN DER KAMPF UM DEN SCHWARZEN JOYSTICK – AUFSTIEG UND FALL DES URVATERS HEUTIGER KONSOLEN.





Hardware-Evolution: das Ur-VCS im 70er-Design mit Holzimitat (links). Oben das kleinere, modernere 2600jr – die letzte Erscheinungsform der Atari-Konsole.

>>> Ataris 'Video Computer System' – kurz VCS – ist weder die erste, noch die meistverkaufte Videospiel-Konsole. Dennoch gilt das 1977 veröffentlichte System zu Recht als Meilenstein der interaktiven Spielehistorie: Etwa 30 Millionen abgesetzte Geräte und 500 Spiele* setzen Maßstäbe, die erst von Nintendos NES überboten werden.

Dabei macht das mit Holzimitat verkleidete VCS eine schwierige Anfangszeit durch: "Pong"-Erfinder und Atari-Vater Nolan Bushnell sucht für seine Konsole einen Geldgeber und veräußert das 1972 gegründete Unternehmen mit dem Fujiyama-Logo vier Jahre später an Warner. Schleppende Verkäufe im ersten Weihnachtsgeschäft und Differenzen in puncto Firmenphilosophie führen 1978 zur endgültigen Trennung von Bushnell. Wenig später verlassen einige der fähigsten Programmierer das Unternehmen – das neue Management unter Ray Kassar würdigt ihre Arbeit nicht ausreichend: Activision, der erste Third-Party-Entwickler ist geboren.

Warners cleveres Abkommen mit dem japanischen Arcade-Hersteller Taito, den Spielhallen-Knüller "Space Invaders" (1980) für das VCS zu konvertieren und nicht zuletzt die optisch wie spielerisch durchweg ansprechenden Activision-Produkte (u.a. "Pitfall!", siehe rechts) verhelfen schließlich dem 2600 zum Durchbruch. Das stetig steigende Software-Angebot sowie vielfältige Spielideen katapultieren den 'Coolness'-Faktor in neue Höhen und die Anfang der 80er-Jahre aufgetauchten Mitbewerber Intellivision sowie Colecovision ins wirtschaftliche Abseits.

Es kommt, wie es kommen muss: Die Goldgräberstimmung lockt unqualifizierte Schnellschuss-Geschäftemacher – stümperhafte Billig-Produkte respektive unzählige Plagiate bekannter Spielkonzepte überfluten ab 1982 den Markt. Dummerweise hat Atari, anders als Nintendo später, keine Kontrolle über die Veröffentlichungen der Software-Anbieter. Ob der oftmals miserablen Spielequalität verschreckte VCS-Fans sind die Folge.

Der große Videospiele-Crash 1983/1984 beendet zunächst das Kapitel Atari VCS 2600 – bis zum Relaunch als Billig-Konsole 1986. *os* |<<

Das Atari VCS im Detail

CPU-Taktfrequenz	1,2 MHz
RAM-Speicher	128 Byte
Modulgröße	bis 16 Kilobyte
Auflösung	160 x 200 Pixel
Farben	16 aus 128
Soundkanäle	2
Joypad-Ports	2

Weiterführende Informationen

- www.8bit-museum.de
- www.atari-spielanleitungen.de
- www.atarihq.com
- www.atarimuseum.com
- www.atariage.com/2600



Meilenstein | Pitfall!

Wer VCS sagt, muss auch "Pitfall!" sagen: Mit etwa vier Millionen Exemplaren ist Pitfall Harrys Dschungel-Hüpferei das meistverkaufte Third-Party-Spiel für das 2600. Ex-Atari-Programmierer David Crane setzt sich damit sein eigenes Denkmal. So stand das 'Ein Männchen rennt und springt auf der Jagd nach Schätzen durch den Dschungel'-Konzept in zehn Minuten, bis zum fertigen Modul vergingen allerdings knapp 1.000 Arbeitsstunden.

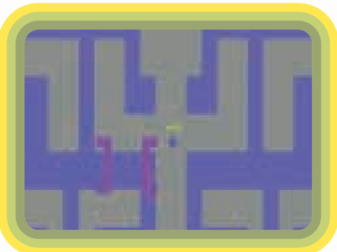
Die härteste Nuss stellte dabei die arg limitierte Leistungsfähigkeit des VCS dar: Mit nur wenigen Pixeln auf dem TV und einer Cartridge-Größe von 4 Kilobyte müssen Held, tierische Gegner respektive Hindernisse wie Treibsand-Löcher erst im Kopf des Betrachters zum Leben erwachen – und das satte 254 Bildschirme lang.

Die eigentliche Leistung von "Pitfall!" liegt jedoch in seiner Vorbildfunktion: David Cranes "Tarzan"-Hommage ist der Inbegriff des Jump'n'Run-Genres – Elemente wie eine zusammenhängende Spielewelt, abwechslungsreiche Sprungpassagen und facettenreiche Gegner sind 1982 ein Novum.

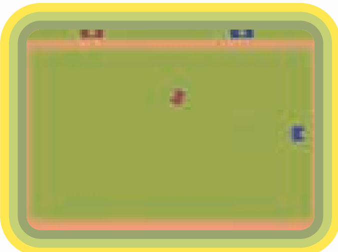
Pitfall!	
Hersteller	Activision
Entwickler	David Crane
Genre	Jump'n'Run
Erschienen	1982



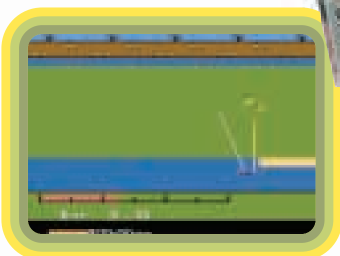
Premieren-Parade | 1977-1983



Adventure, 1978
Vorreiter für heutige Action-Adventures und erstes Spiel mit verstecktem Easter Egg.



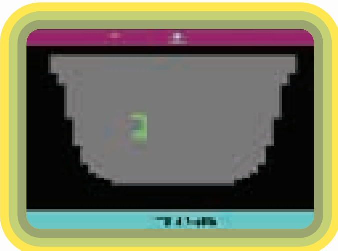
Combat, 1977
Erster Titel für die Atari-Konsole, liegt dem Grundgerät in den USA bei.



Decathlon, 1983
Erste Adresse für kaputte Joysticks und dicke Oberarme – heute noch hochspannend.



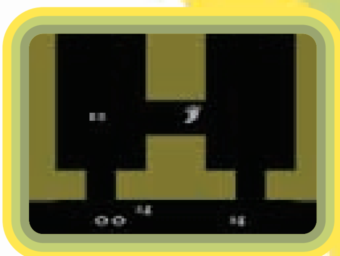
Enduro, 1983
Erstes VCS-Rennspiel mit wechselnder Witterung und Tag/Nacht-Zyklus.



E.T., 1982
Superflop: In nur sechs Wochen programmiert, enden tonnenweise Module im Wüstengrab.



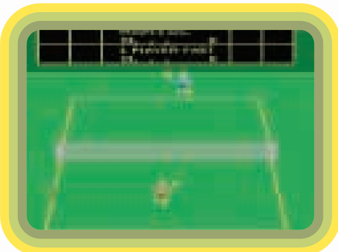
Fishing Derby, 1980
Wegbereiter für spätere Angelsims – ohne Ruten-Controller, dafür mit Zweispieler-Modus.



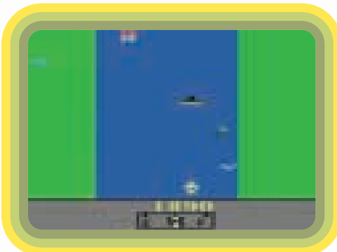
Haunted House, 1981
Überleben im Geisterhaus: erster Survival-Horror der Konsolen-Geschichte.



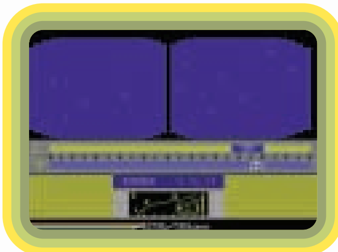
Ms. Pac-Man, 1982
Frauenpower: "Pac-Man" nervte noch mit flackernden Geistern, das Update war fehlerfrei.



Realsports Tennis, 1983
Erstes 'personalisiertes' VCS-Spiel dank optionaler Namenseingabe.



River Raid, 1982
Frauenpower, Teil 2: Der Vertikal-Scroller landete als erster VCS-Titel auf dem Index.



Space Shuttle, 1983
Erste 'komplexe' Flugsimulation, die alle Tasten und Schalter der Atari-Konsole nutzt.

*Hardware-Daten und -Bilder mit freundlicher Genehmigung von Gameplan, Winnie Forster

THE MAKING OF TURRICAN



"... HELLO AND WELCOME TO TURRICAN. BE MY GUEST. ANOTHER DAY, ANOTHER TRY.

BUT REMEMBER: SHOOT OR DIE!"

Steckbrief	
Titel	Turrican
System	C64, Amiga
Erschienen	1990
Entwickler	Manfred Trenz Factor 5, Deutschland
Hersteller	Rainbow Arts, Deutschland

Um- und Fortsetzungen

1990 Turrican
(Atari ST, PC-Engine, Game Boy, Schneider CPC, ZX Spectrum, Mega Drive)

1991 Turrican 2
(C64, Amiga, Atari ST, Schneider CPC, ZX Spectrum, PC)

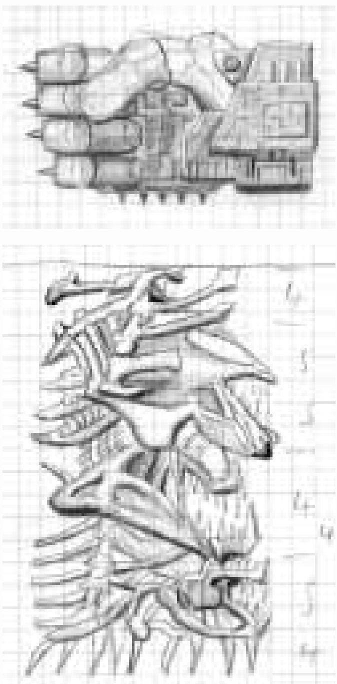
1991 Mega Turrican
(Mega Drive)

1991 Super Turrican
(NES, SNES)

1993 Turrican 3
(Amiga)

1995 Super Turrican 2
(SNES)

2004 Turrican
(Siemens M65)



Schon im Entwurf bedrohlich: Die "Turrican"-Faust (oben) war übrigens von dem Zeichentrickstreifen "Yellow Submarine" inspiriert.

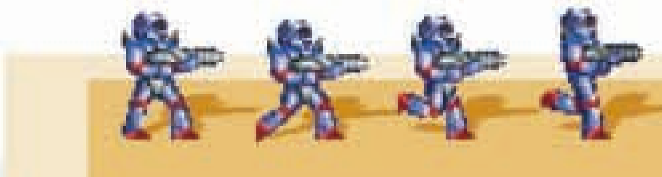
>>> Waren das noch Zeiten, als Action-Fans mit solchen sinnfreien Reimen in krachiger Sprachausgabe begrüßt wurden! Doch von vorn: Das 64er-Magazin sprach in einem Grafikwettbewerb anno 1986 einem talentierten Hobby-Programmierer namens Manfred Trenz den dritten Platz für sein 'Scrollendes Raumschiff' zu. Auch das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts war von seinem legendären "Rambo 2"-Bild beeindruckt – es verpflichtete ihn kurzerhand als Grafiker, u.a. für die überaus gelungene "Mario"-Kopie "The Great Giana Sisters" (1987). Nintendo "was not amused" und stoppte den Verkauf des Plagiats per Gerichtsbeschluss.

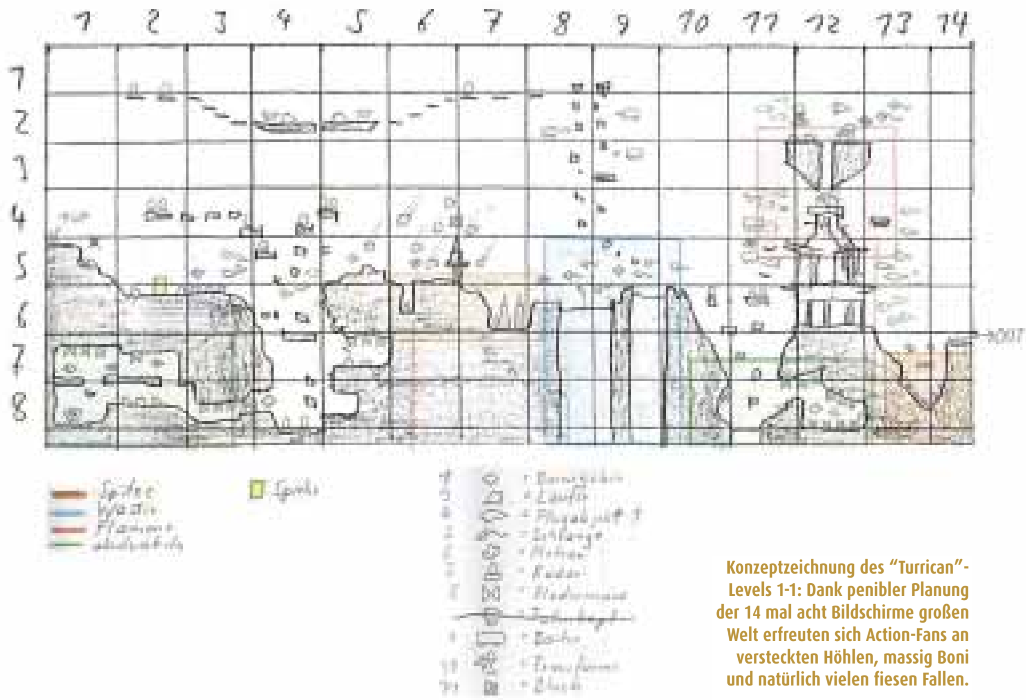
Italienische Urahnen

Nach Fertigstellung einiger C64-Shoot'em-Ups (u.a. "Katakis", "R-Type") musste ein innovativerer Action-Titel her: Inspiriert vom Data-East-Spielautomaten "Psycho Nics Oscar" wurde Superheld "Turrican" samt Kampfanzug geboren. "Der Name ist abgeleitet von 'Turricano', einem italienischen Namen, den ich in einem Düsseldorfer Telefonbuch fand. Es existierte übrigens weder damals noch heute eine Pizzeria gleichen Namens – wie immer wieder fälschlicherweise behauptet wird", so Trenz. Neben der Hauptfigur dienten Waffen sowie Level-Elemente des Automaten als Grundlage – selbst das feurige Cover-Artwork borgte sich der gelernte Bauzeichner von dem Manowar-Album "Kings of Metal".

1989 begann die Herausforderung, das Mammut-Projekt auf die limitierte C64-Hardware anzupassen. Sensationell: Trenz zauberte das erste flüssige Achtwege-Scrolling mitsamt des vollen Farbumfangs auf den kleinen Commodore – eine trickreiche Nutzung des Farb-RAMs machte es möglich. Früher erschienene Titel mit Scrolling wie "Paradroid" mussten beim Hintergrund noch mit vier Farben auskommen.

Allerdings fraß diese pfiffige Technik soviel Rechenzeit, dass die Musik im Spiel auf der Strecke blieb. Daneben sorgte





Konzeptzeichnung des "Turrican"-Levels 1-1: Dank penibler Planung der 14 mal acht Bildschirme großen Welt erfreuten sich Action-Fans an versteckten Höhlen, massig Boni und natürlich vielen fiesen Fallen.



"Die Tatsache, dass es noch kein Spiel dieser Art auf dem C64 gab, sowie die Limitationen der Hardware forderten mich geradezu heraus." Manfred Trenz

die Implementierung der Gegner und der gigantischen Bosse für zahlreiche Total-Abstürze während der Programmier-Phase. Zur Verwirklichung vernünftiger Sprachausgabe traf sich Manfred Trenz mit dem Computer-Komponisten (und Mitglied von Maniacs of Noise) Jeroen Tel, dessen selbstgebastelte Schaltung Samples auf den C64 aufnahm. Markus Wiederstein, ein Bekannter von Trenz, lieh dem Helden schließlich seine kräftige Stimme.

The bigger, the better!

Nach und nach fügten sich alle Puzzleteile dank ausgefeilter Programmroutinen und peniblem Leveldesign zusammen: Fünf Welten mit insgesamt 13 Levels enthielten einen satten 1.200 Bildschirme großen Tummelplatz mit massig Gegnern und Geheimnissen, für die selbst findige Shoot'em-Up-Veteranen lange forschen mussten. Diese freuten sich über aufrüstbare Streufeuer, vertikale Bildschirmwischer sowie einen "Metroid"-inspirierten Morph-Ball. Platz für überflüssige Story blieb da nicht. Daneben werkelten die Factor-5-Mannen unter Julian Eggebrecht an der Amiga-Konvertierung, die auf mehr Rechenpower zurückgreifen konnte.

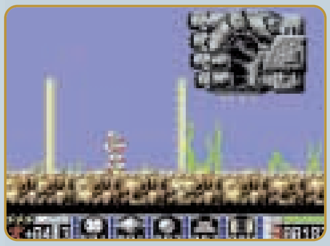
Der überwältigenden Resonanz der Presse und Spieler wurde acht Monate später mit einem Sequel Genüge getan, bei dem nicht nur Soundkomponist Chris Hülsbeck zur Höchstform auflief. Der brachiale Ansturm bei der Kölner Amiga-Messe 1991 gab den Machern Recht – auch wenn dort in der Menschenmasse zwei Fans leicht verletzt wurden.

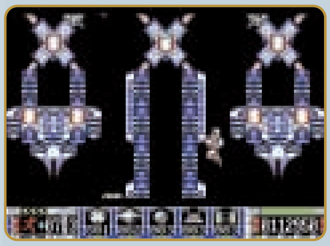
Konsolenkämpfer

Der boomenden Konsolenwelt wollten sich die Entwickler auch nicht verschließen. Trenz: "Das Game war für eine Konsolenversion wie geschaffen." Mega Drive und Super Nintendo galten als einfach zu programmierende Spielemaschinen. Das zunächst für den Amiga geplante "Turrican 3" endete als "Mega Turrican" auf dem Mega Drive, während sich die Nintendo-Fans mit "Super Turrican" (NES, SNES) vergnügen durften – einer Kreuzung der ersten beiden Teile. Schließlich wurde dem Amiga mit der dritten "Turrican"-Inkarnation (1993) die letzte Ehre zuteil: Die 1:1-Umsetzung des "Mega Turrican" mit neu eingespieltem Soundtrack begnügte sich mit einer einzigen 3,5-Zoll-Disk und 512 KB Arbeitsspeicher. Eine C64-Fassung strich man leider aus Kostengründen.

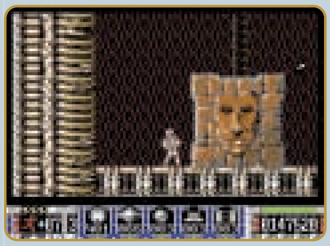
Ebenso traurig: 1999 entwickelte Manfred Trenz mit dem Architekturbüro Allvision ein neues "Turrican" unter THQs Flagge. Eine riesige 3D-Welt samt findiger Levelarchitektur und dickeren Wummen retteten das ambitionierte Projekt allerdings nicht vor dem Aus. Doch das war noch lange nicht das Ende: In Factor 5s Schubladen harren noch immer Entwürfe des Ablegers "Thornado" ihrer Verwirklichung. Ebenso erstaunlich: Die lange überfällige C64-Portierung von "Turrican 3" wird gerade von Smash Design programmiert. Auch Manfred Trenz zeigt sich einem neuen "Turrican"-Teil nicht abgeneigt: "Ich habe nicht vergessen, dass da draußen eine Riesenfangemeinde schon ewig darauf wartet, dass ein 'Turrican', auf welcher Plattform auch immer, erscheint." *ts*



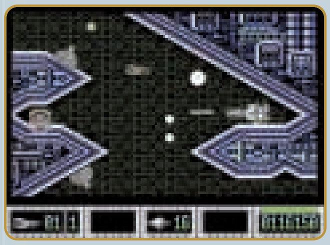












"Turrican" bot ein noch nie zuvor gesehenes Waffenarsenal, das die vielfältigen Gegner und riesigen Bosse schnell zu schmecken bekamen.



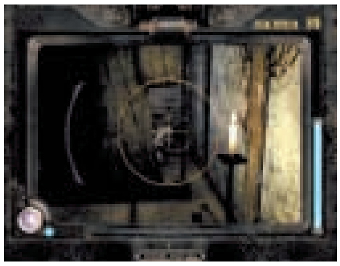
Titel: She-Fox – **Hersteller:** Martech – **Jahr:** 1988 – **System:** C64, Atari ST, CPC, Amiga, Spectrum

Die Tücken der deutschen Sprache: Der lahme Action-Hüpfer versuchte mit aufreizendem Werbemotiv über spielerische Schwächen hinweg zu täuschen. Der englische Originaltitel war den Machern für unsere Gefilde phonetisch dann doch zu heiß – auf der Insel hieß das Dschungelabenteuer nämlich "Vixen"...

Project Zero 2 Crimson Butterfly

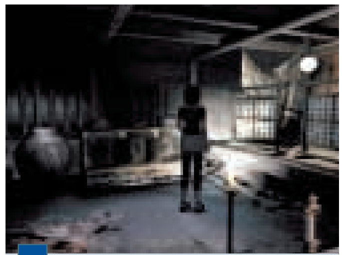


PS2 Bitte recht freundlich: Mit gelungenen Schnappschüssen Eurer paranormalen Fotokamera saugt Ihr aggressiven Spukwesen die letzte Lebensenergie aus.





PS2 Auch flüchtige Geister entkommen der aufrüstbaren Kamera nicht.



PS2 Blinkende Gegenstände ersparen Euch umständliche Suchereien.

Haarsträubendes Foto-Shooting zum Zweiten: Nach Tecmos erster Kamera-Expedition schlüpft Ihr abermals in die Rolle eines leicht bekleideten Mädchens. Mio verirrt sich zusammen mit ihrer Zwillingsschwester Mayu im Wald und findet sich unversehens in einem mysteriösen Dorf wieder, das eigentlich schon vor Jahren verschwunden ist.
So erforscht Ihr im Dunkel der Nacht enge Gassen und verlassene Häuser im altjapanischen Stil. Doch Ihr seid nicht allein: Denn allerlei Spukwesen suchen das düstere Städtchen heim – diese sind über Eure Ankunft aber kaum erfreut. Um Euch der ansässigen Geister zu erwehren, greift Ihr allerdings nicht genretypisch zu bleihaltigen Argumenten, sondern zur Fotokamera – der "Camera Obscura".
Dabei guckt Ihr in Ego-Sicht durch den wackeligen Sucher: Drückt nun im rechten Augenblick den Auslöser, um den garstigen Nebelwesen das Lebenslicht endgültig auszuknipsen. Besonders gelungene Schnappschüsse ziehen schließlich die maximale Gegnerenergie ab – ruhet in Frieden! Dank nützlichen Kamera-Upgrades kommt Ihr auch größeren Biestern bei: So verbessern die aufsammelbaren Geistkugeln die Eigenschaften wie Reichweite, Sensibilität oder Ladegeschwindigkeit der Kamera. Daneben könnt Ihr mit dem passenden Extra Eure Gegner für kurze Zeit verlangsamen oder gar stoppen, um ihnen den Gnadenschuss zu verpassen. Ebenso unerlässlich beim Schnappschuss-Exorzismus sind verschiedene Filme, die für kürzere Ladezeiten, mehr Power und umwerfende Fotos sorgen. Daneben verstecken sich in dem gruseligen Dorf auch friedliebende Spukwesen, die Ihr nur per Geister-Indikator und Fotoabzug entdecken könnt.

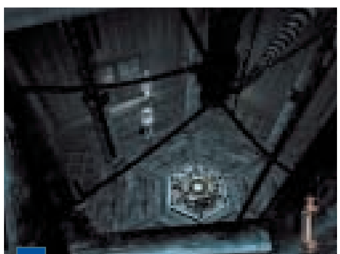
Forscherdrang

Neben all den Kämpfen stehen vorrangig ausgiebige Erkundungen auf dem Programm. Eine Taschenlampe weist Euch in der Dunkelheit den Weg. Zu der Sucherei nach obligatorischen Kräutern und Schlüsseln gesellen sich auch Rätseleien: Bei einigen Puzzles müsst Ihr auf die Hilfe Eurer tapsigen Schwester zurückgreifen – andere Geheimnisse lassen sich dagegen teils nur unter Zeitdruck lösen. Für weitere Atmosphäre und rätselhafte Hinweise sorgen verstreute Geistersteine, denn diese enthalten Sprachfetzen ihres früheren Trägers, die per Radio abgefragt werden können.
Nur selten übernehmt Ihr die Kontrolle über die rätselhafte Schwester Mayu – rote Schmetterlinge weisen dabei den rechten Weg.
Das Bildschirmgeschehen in Echtzeit-Optik wird mit festen Kameraperspektiven präsentiert. Positiv: Die Rumble-Funktion unterstreicht die Hochspannung und sorgt für Schockmomente. Hobby-Fotografen freuen sich dazu noch über speicherbare Fotos, während Sammler nach dem Durchspielen mit neuen Kostümen, Bildern, Videos und Gegenständen beglückt werden. *ts*

Thomas Stuchlik



Selbst abgebrühten Horror-Kennern bleibt hier die Gänsehaut nicht erspart. Denn das "Project Zero"-Sequel schlägt Euch gerade in Sachen Atmosphäre gnadenlos in den Bann. So sorgen stimmungsvolle Umgebungen in düsterer Optik sowie die nervenaufreibende Soundkulisse für Hochspannung. Gerade die Foto-Kämpfe aus Ego-Sicht lassen anfangs reichlich Nervenkitzel aufkommen – allerdings kommt nach einiger Zeit dezente Langeweile bei der eintönigen Geister-Beseitigung auf. Außerdem stellt sich Eure Gefährtin gern mal störend in den Weg bzw. vor die Linse. Auch die feste Kameraführung sorgt mitunter für Orientierungsprobleme. Trotz dieser Design-Schnitzer lege ich Tecmos Horror-Szenario jedem Genre-Liebhaber wärmstens ans Herz.



PS2 Packende Story: Welches Geheimnis umgibt die beiden Schwestern?

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ pfiffiges Fotokamera-Kampfsystem
+ dichte Atmosphäre
+ packende Story

Contra
– dezent träger Spielablauf
– auf Dauer eintönige Kämpfe
– CPU-Begleiterin steht mitunter im Weg

Alternativen:
PS2 **Silent Hill 3** (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox **Silent Hill 2: Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
NGC **Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 80 %
79 % Spielspaß

Gemächlicher Grusel-Spaß mit dichter Atmosphäre und raffiniertem Kamera-Kampfsystem.

Van Helsing

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Saffire, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ mitunter sehr stimmige Szenarien
+ gute Nutzung der Filmlizenz
+ für Genre-Einsteiger ideal

Contra
- viel zu kurze Spielzeit
- teils deftige Grafikruckler
- abwechslungsarme Dauer-Action

Alternativen:
PS2: Devil May Cry (85%, MAN!AC 03/02)
Xbox: Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
NGC: Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)

Van Helsing

Playstation 2: Grafik 71 % Sound 78 % — 70% Spielspaß

Xbox: Grafik 70 % Sound 78 % — 70% Spielspaß

Ansehnlicher "Devil May Cry"-Verschnitt zum coolen Kino-Hit – leider fehlt's an Umfang wie Ideen.

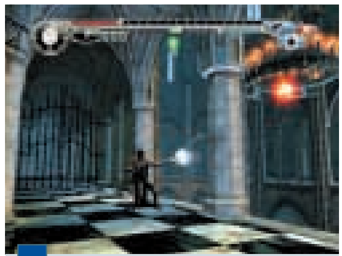


XB Zäher Bursche mit dickem Fell: Gegen den Wolfsmenschen vertraut Euer Recke auf seine treue Elektro-Kanone – jetzt müsst Ihr nur noch den Pranken ausweichen.

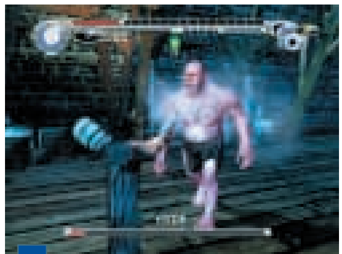
Man nehme die berühmtesten Monster der Filmgeschichte, würze sie mit feschen Spezialeffekten und füge angesagte Schauspieler hinzu: Nach diesem Rezept funktioniert nicht nur der aktuelle Hollywood-Streifen "Van Helsing", sondern auch die gleichnamige Konsolen-Action.

Mit Hut und Hackebeil

Ihr schlüpft in den Mantel des von Hugh Jackman gemimten Titelhelden und tretet gegen aberdutzende KI-Kreaturen an. Ganz nach dem "Devil May Cry"-Schema werden Bösewichte entweder per Knarre abgeballert oder durch Nahkampf-Hiebe exorziert – die Kamera setzt das Polygon-Treiben dabei automatisch ins rechte Licht. Muss sich Euer Vampirjäger zu Beginn noch mit simplen Doppel-Pistolen begnügen, wächst das Waffen-Arsenal im späteren Verlauf stetig an: Egal ob Weihwasser-Armbrust, 'Elefantentöter'-Flinte oder antikes Maschinengewehr – Herr Helsing lässt seinen Feinden wenig Überlebenschancen. Wer fleißig Monstrositäten meuchelt, füllt schnell seinen 'Glyphen'-Vorrat auf: Diese leuchtenden Kruzifixe dienen am Ende jeder der zwölf Missionen als Zahlungsmittel für diverse Extras – von verlängerter Lebensenergie über Zauber-Munition bis hin zu frischen Spezial-Attacken. Damit die Teufelsaustreibung nicht zu schnell eintönig wird, beherrscht Euer Mantelträger außerdem einige Akrobatik-Tricks: So hüpft Ihr via Doppelsprung auf Plattformen, weicht Gegnern per Hechtrolle aus oder katapultiert Euch mit dem Greifhaken über tiefe Abgründe – Tecmos "Rygar" lässt grüßen! Mit knackigen Rätsel-Passagen hat "Van Helsing" jedoch nichts am Hut: Simple Knobeleien der Marke 'Suche den passenden Schlüssel' oder 'Drücke den richtigen Hebel' stellen selbst Einsteiger vor keine großen Probleme. *tk*

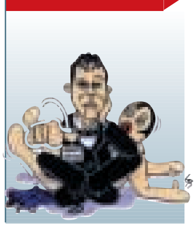


PS2 Nur an diesen roten Ankerpunkten könnt Ihr Euren Greifhaken einsetzen.



PS2 Fieser Auftakt: Mr. Hyde will Euch schon im Tutorial-Level an die Wäsche.

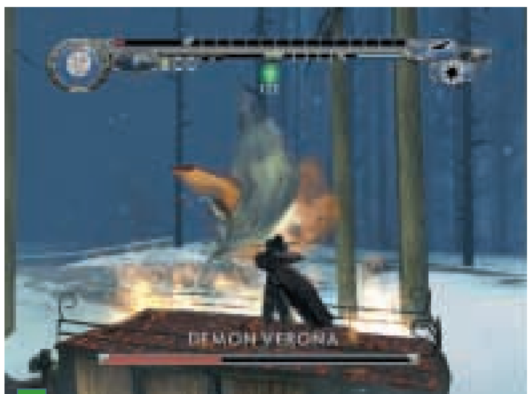
Thorsten Küchler



Wie der Film, so das zugehörige Spiel: Bedient sich bereits die Hollywood-Vorlage bei altbekannten Genre-Zutaten, wirkt auch Vivendis 128-Bit-Action wie eine Mixtur aus erfolgreichen Videospiel-Konzepten. Allerdings schmeckt der Klon-Cocktail reichlich fade: So lässt der Spielverlauf jedwede Abwechslung vermissen und selbst Ungeübte sehen schon nach wenigen Stunden den Abspann – arg wenig Software fürs Geld! Technisch macht die Vampirhatz unterdessen dank vielfältiger Grusel-Schauplätze einen recht ordentlichen Eindruck – einzig die unregelmäßigen Ruckler trüben das Gesamtbild. Somit bleibt "Van Helsing" ein Fall für Metzel-Neulinge und verzweifelte "Devil May Cry"-Fanaten, welche sich die Wartezeit auf Teil 3 ihrer Lieblingsreihe verkürzen wollen.



PS2 Handfeste Argumente: Im Nahkampf nutzt Ihr entweder Schwerter oder zwei Kreissägen-artige Metallscheiben.



XB Hoch auf dem gelben Wagen: Während einer romantischen Kutschfahrt wird Van Helsing von Dämonen attackiert.



Jede Menge Muskeln.
Null Prozent Fett.
DTM RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR
PC DVD
XBOX LIVE
12 SPIELER
XBOX
Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!
Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Formel-Rennwagen, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – natürlich voll Netzwerk- und Xbox-Live-fähig. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!
© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.
www.codemasters.de
Codemasters
GENIUS AT PLAY

RalliSport Challenge 2



XB Nach der Fahrt geht's erst mal in die Waschstraße: Die Karosserie verdreckt in staubigen und matschigen Gegenden ziemlich kräftig.



XB Das obligatorisch in tiefen Schnee gehüllte Schweden feiert seine Premiere mit besonders glatten Straßenbelägen.

Rund zwei Jahre ließen sich die Schweden für "RalliSport Challenge 2" Zeit – der Aufwand hat sich auch gelohnt, denn der populäre Vorgänger schnuppert nicht nur in Sachen Umfang und Optionen nicht mal am Auspuffrohr der Fortsetzung.

Wie gehabt belastet sich "RalliSport Challenge 2" gar nicht erst mit gewichtigen Lizenzen, sondern schickt Euch gegen fiktive Piloten auf frei erfundene Pisten. Von denen gibt es diesmal eine ganze Menge: Satte 91 Etappen und Rundkurse wollen befahren werden, wobei die Rallye-Sparten mit vier Ländern zu je zwölf Abschnitten bzw. 21 Bergrennen-Strecken den Löwenanteil ausmachen. An Länge und Wetterbedingungen wird das ganze Spektrum geboten: Von morgendlichen Kurzläufen bis hin zu fast 20 Kilometer langen Marathonveranstaltungen mitsamt dichtem Nebel, Regen- und Schneefällen ist alles dabei. Neu im zweiten Teil finden sich knackige Nachtfahrten, bei denen Ihr tunlichst drauf achten solltet, Eure Scheinwerfer nicht durch Kollisionen einzubüßen. Auch insgesamt 43 geländetaugliche Flitzer stehen Euch zur Verfügung – das Freispielen im Karriere-Modus selbstverständlich vorausgesetzt.

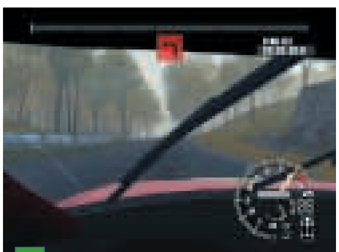
Das letzte seiner Art?

Die XSN-Anbindung von "RalliSport 2"

Als momentan letzter Titel nutzt "RalliSport Challenge 2" die Möglichkeiten von Microsofts XSN-Sports-Dienst. Letzterer wurde bekanntlich auf der letztjährigen E3 groß angekündigt, weiterer Nachschub ist nach der überraschenden Einstellung der hauseigenen Sportspielreihen auf absehbare Zeit jedoch nicht mehr angekündigt. Offroad-Raser, die jenseits der normalen Online-Optionen Wettbewerbe bestreiten wollen, können sich bei XSN entweder zu normalen Turnieren mit Eins-gegen-Eins-Gruppen und folgenden K.o.-Runden anmelden oder ganze Saisons bestreiten. Die laufen ähnlich ab wie beim Golfkollegen "Links 2004", d.h. Ihr habt bis zu einem festgelegten Zeitpunkt die Möglichkeit, Bestzeiten herauszufahren und diese zur Bewertung abzugeben. Neben reinen Einzelrunden besteht zudem die Möglichkeit, mit bis zu drei anderen Lenkradkünstlern ein Team zu bilden, wobei dann die Zeiten der Teilnehmer addiert werden.

Fünf auf einen Streich

Statt wie bei "Colin McRae" & Co. nur in einer Rennvariante anzutreten, zeichnet Ihr Euch bei "RalliSport 2" gleich in deren fünf aus: Der Kampf gegen die Uhr ohne direkte Konkurrenten steht bei der normalen Rallye und Bergfahrten im Mittelpunkt. Vom Ablauf her unterscheiden sich die beiden Rennarten in einem gewichtigen Punkt: Im Standardwettbewerb greifen Euch ein Co-Pilot und eingeblendete Richtungswegweiser hilfreich unter die Arme, beim Kampf gegen die Steigung dagegen orientiert Ihr Euch lediglich an einem über Euch eingeblendeten Streckenplan. Das erfordert mehr Aufmerksamkeit und kann grade auf engen Bergwegen zu kritischen Situationen führen.



XB Auch eine waschechte Cockpitansicht kam neu hinzu.



XB Bei Mehrspieler-Rennen fährt die Konkurrenz auf Wunsch entweder als Geisterauto (links) oder 'real' mit Kollisionsmöglichkeiten (rechts) mit.



XB Das andere Monte Carlo: Im Fürstentum fahrt Ihr durch ländliche Gebiete.

Mit drei Kontrahenten rangelt Ihr Euch bei Eisrennen und Geländerallyes: Als Schauplatz dienen speziell präparierte Rundkurse, die den Vorgaben entsprechend entweder spiegelglatt oder tendenziell matschig sind. In einer Vorrunde legt Ihr erst solo eine möglichst gute Zeit hin, um Euch für den Endlauf zu qualifizieren – wer nicht schnell genug ist, darf eben nur um niedrigere Platzierungen kämpfen.

Fünfte Variante im Bunde ist die neu hinzugekommene 'Crossover'-Rennart: Hier tretet Ihr nach dem Prinzip der 'Special Stages' auf langen Rundstrecken gegen einen Konkurrenten an. Allerdings startet dieser räumlich dermaßen versetzt, dass Ihr zwar am Ende immer noch schneller sein



XB Bergfahrten sind knackiger als beim Vorgänger: Diesmal hilft Euch kein Co-Pilot mehr, zur Orientierung dient lediglich die eingeblendete Streckenskizze.



XB Berührungsangst: Mit Gegnern auf der Piste gehört Blechkontakt dazu.

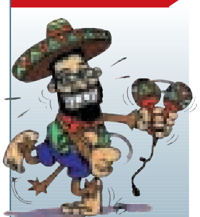
müsst, Euch auf der Piste allerdings nicht ins Gehege kommt. Auch hier dürft Ihr erst in einer vorgeschalteten Qualifikation beweisen, dass Ihr um den Sieg mitrasen könnt.

Flotte Fahrt garantiert

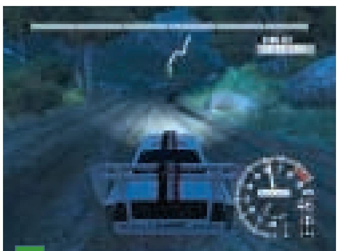
Wie es sich für ein ordentliches Rallye-Spiel gehört, nehmt Ihr auf Wunsch vor dem Start Einstellungen am Wagen-Setup vor. Das grundsätzliche Fahrverhalten orientiert sich allerdings in Richtung Arcade: Die Vehikel neigen schnell zu ausgiebigen Drifts, ohne dass die Steuerung zu unrealistisch wird. Bugsiert Ihr den Boliden zudem zu oft gegen Felsen oder dicke Bäume, kassiert Ihr nicht nur sichtbare Schäden, auch die Lenkung wird in Mitleidenschaft gezogen. Im schlimmsten Fall droht sogar der Verlust eines Rades und damit jeglicher Erfolgschancen.

Der kräftig überarbeitete Karriere-Modus erlaubt Euch nun deutlich mehr Freiheiten bei der Wahl der zu fahrenden Wettbewerbe: In einem ausladenden Veranstaltungs-Diagramm müsst Ihr nur eine Hand voll Rennen unbedingt bestreiten bzw. die dafür nötige Punktezahl im Kampf gegen 15 virtuelle Konkurrenten ergattern. Für zwischendurch tretet Ihr via Zeitfahrt bzw. Einzelrennen auf der Strecken- und Autokombination Eurer Wahl an oder lotst drei Freunde zu Splitscreen-Duellen vor die Glotze. Natürlich darf bei einem aktuellen Microsoft-Spiel die fast schon obligatorische Online-Anbindung nicht fehlen. Auf Wunsch werden Rekordzeiten direkt via Xbox Live in die Bestenlisten gestellt, dank XSN (siehe Kasten links) nehmt Ihr an Turnieren teil. Alternativ tretet Ihr zu beliebigen Rennen mit bis zu 16 Teilnehmern an: Dann fahrt Ihr gegen die Drahtgitter-Geister Eurer Kontrahenten, echte Rad-an-Rad-Duelle wiederum sind mit maximal vier Piloten möglich. Als besonderer Gag kann sich der Gastgeber sogar dafür entscheiden, für seine Läufe z.B. manuelle Gangschaltung oder die Innen-Ansicht zwingend vorzuschreiben. *us*

Ulrich Steppberger



Vergesst den Vorgänger: "RalliSport Challenge 2" macht alles besser, und das um Längen. Digital Illusions liefert eine Luxus-Optik ohnegleichen: überaus realistische und abwechslungsreiche Landschaften, feine Automodelle mit Echtzeitspiegelungen und -schäden sowie eine (fast) immer perfekte Bildrate. Dazu gesellt sich wuchtiger Motoren-Surround-Sound, nur die mäßige Musik schaltet Ihr besser gleich weg oder ersetzt sie mit eigenen Songs. Das sehr driftlastige Fahrverhalten hat mich nach anfänglicher Skepsis auf ganzer Linie überzeugt, genussvollem Rasen steht so nichts im Wege. Ein Hauch von Kritik erntet nur die Kameraführung: Da sich die Ansicht etwas gemächlich dreht, müsst Ihr bei besonders engen Wendungen manchmal kurzzeitig den Weg instinktiv wählen, aber auch daran gewöhnt man sich im Handumdrehen. Dank gewaltig erhöhtem Umfang und wesentlich einsteigerfreundlicherer Karrierestruktur bleibt Unlust oder gar Frust zudem ein Fremdwort – lediglich vereinzelte Nachtfahrten fallen durch arg düstere Umgebungen nicht ganz so unterhaltsam aus. "RalliSport 2" gehört ins Regal jedes Xbox-Rasers.



XB Düstere Aussichten: Nachtfahrten fallen extrem lichtarm aus.



XB Neben den für die Wettbewerbe vorgegebenen Fahrzeuggruppen schalten fleißige Piloten neben dem Lancia Stratos noch zwei weitere Oldies frei.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: Mai
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Illusions, Schweden
Hersteller: Microsoft
Website: www.dice.se

Pro
- + hervorragende Landschaftsoptik
- + Kurse teils grandios gestaltet
- + Karriere-Modus ungemein motivierend
- + viele freispielbare Extras
- + variable Online-Möglichkeiten

Contra
- − Nachtrennen teils zu dunkel

Alternativen:

PS2	**Rally Fusion: Race of Champions** (74%, MAN!AC 01/03)
Xbox	**Rally Fusion: Race of Champions** (75%, MAN!AC 01/03)
NGC	**Pro Rally 2002** (78%, MAN!AC 12/02)

RalliSport Challenge 2

Xbox

Grafik 90 %
Sound 83 %

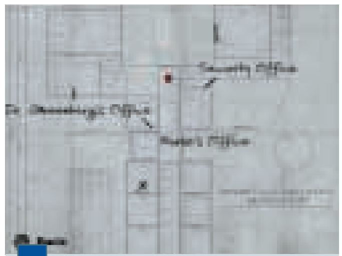
88% Spielspaß

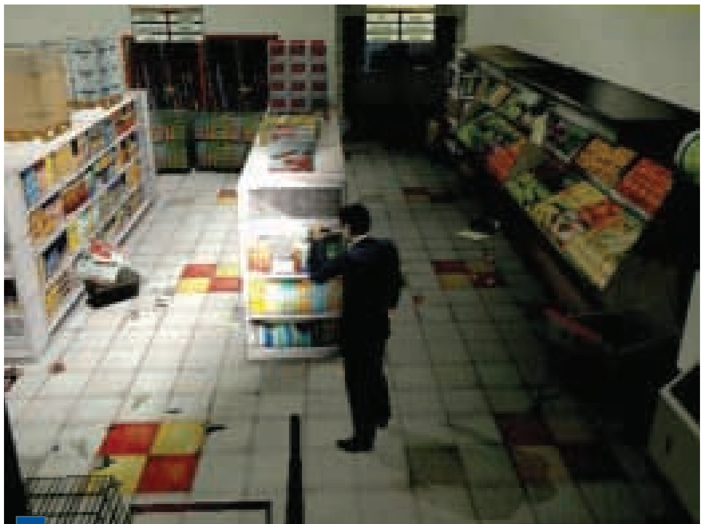
Rundum kräftig aufgemotztes Rallye-Spektakel mit starker Optik und tollem Arcade-Feeling.

Akte X: Resist or Serve


PS2 Während Scully sich mit einer Obduktion 'vergnügt',...


PS2 ...muss sich Fox Mulder mit einer Gruppe allzu anhänglicher Zombies herumschlagen.


PS2 Hilfreich: Eine detaillierte Karte bringt den nötigen Überblick, wichtige Orte werden automatisch markiert.


PS2 Bei Aldi gelandet: Gab's hier vor kurzem das letzte Computer-Billigangebot zu kaufen oder warum sollte der Supermarkt sonst so verwüstet sein?

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✔ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Black Ops, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ spannende Verschwörungsstory
+ authentische "Akte X"-Atmosphäre
+ stimmungsvolle Szenarien

Contra
- mitunter hakelige Kämpfe
- unsauberes Leveldesign
- zuviele 08/15-Rätsel

Alternativen:
- PS2: **Silent Hill 3** (88%, MAN!AC 06/03)
- Xbox: **Silent Hill 2: Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
- NGC: **Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)

Akte X: Resist or Serve

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 77 %
73 % Spielspaß

Unterhaltsamer Survival-Horror mit packender Atmosphäre, aber auch einigen nervigen Macken.

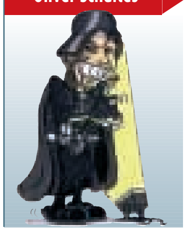
Nach einem annehmbaren Grafik-Adventure für die PSone (69%, MAN!AC 10/99) kehrt die Mystery-Serie zurück in die interaktive Dimension. Im erst zweiten "Akte X"-Konsolenabenteuer übernehmt Ihr wahlweise die Kontrolle von Dana Scully oder Fox Mulder, um aus unterschiedlichen Blickwinkeln rätselhafte Mordfälle aufzuklären.

Hexenwerk

Frei nach dem Motto 'Die Wahrheit ist irgendwo da draußen' erforscht Ihr fortan in der Haut eines FBI-Agenten das Städtchen Red Falls, ein Forschungsinstitut sowie andere, für Serien-Fans äußerst spannende Lokalitäten. Dabei treffen Scully und Mulder auf altbekannte Charaktere wie den Krebskandidaten oder Alex Krycek, alle ausgestattet mit den englischen Originalstimmen.
Die Fahndung nach den vermeintlichen Hexenkindern Katlyn und Mandy gleicht einer Mischung aus "Silent Hill" und "Resident Evil": Eingefangen von festen Kameraperspektiven sucht Ihr via Taschenlampe nach Hinweisen, verschiebt dank virtueller Muskelkraft Mobiliar, um Geheimgänge freizulegen, nutzt Hightech-Gimmicks wie ein Nachtsichtgerät zur Orientierung in unterirdischen Stollen und haltet Euch mit Waffeneinsatz aufdringliche Zombies vom Leib.
Ab und an trefft Ihr Euren FBI-Partner, um mit vereintem Einsatz diverse Aufgaben zu lösen. Während Ihr in einer Szene als Scully unter Zeitdruck an einem Toten herumschnippelt, versucht Ihr als Mulder attackierende Monster von der gerade obduzierenden Agentin fernzuhalten. Bei all dem ernsthaften Untoten-Reigen kommt der Serien-typische Humor nicht zu kurz. So kommentiert Scully z.B. das Porno-Sortiment einer Kleinstadt-Videothek mit den Worten "Da ist ja Mulders Sammlung größer."
Neben dem Spiel schlummern auf dem Silberling diverse Boni rund um den Kult: Zu einem unterhaltsamen Blick ins Tonstudio gesellen sich u.a. informative Textfiles zu den wichtigsten "Akte X"-Charakteren sowie dutzende Storyboards und Artworks. *os*


PS2 Durchblick dank Nachtsichtgerät: Scully führt Mulder durch einen Stollen.

Oliver Schultes



Glückwunsch! Ohne an die offensichtlichen Vorbilder "Silent Hill" und "Resident Evil" heranzureichen, zaubert "Resist or Serve" dennoch wohliges Gruselflair ins Wohnzimmer. Eine saubere, mitunter jedoch ruckelnde Optik, atmosphärischer Surround-Sound und auf den Punkt getimte Schockeffekte lassen einem regelmäßig die Gänsehaut über den Rücken laufen. Leider knabbern unsauberes Leveldesign und dezent hakelige Kontrollen an der Stimmung: So bleibt Ihr schon mal an unsichtbaren Kanten hängen oder ballert trotz halbautomatischer Zielhilfe meterweit am Angreifer vorbei. Obwohl Serien-Kenner angesichts vieler Anspielungen und Gags deutlich mehr vom Spiel haben, sollten auch "Akte X"-Verweigerer mit Survival-Horror-Faible eine Proberunde riskieren.


HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER
SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU
Fallout
BROTHERHOOD OF STEEL
WILLKOMMEN IN DER ENDZEIT
Nach einem vernichtenden Nuklearkrieg kämpft die Menschheit ums Überleben. Als furchtloses Mitglied der „Brotherhood of Steel" liegt es an dir, Ruhe und Ordnung wiederherzustellen – im brutalen Chaos einer post-apokalyptischen Welt voller radioaktiver Alpträume...
JETZT IM HANDEL
85% 86% „Macht enorm viel Spaß" Playzone
85%: „Witzige Missionen, abwechslungsreiche Waffen, ... coole Dialoge" XBOX Zone
„Die Welt von Fallout ist atmosphärisch und künstlerisch eine Spieldesign-Meisterleistung." GamePro
avalon INTERACTIVE
PlayStation 2
XBOX
Interplay
Fallout: Brotherhood of Steel © 2003 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Avalon Interactive logo is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

UEFA Euro 2004


XB Freistöße, Elfmeter und Tricksystem via rechtem Analogstick wurden allesamt dezent überarbeitet (von oben).

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	2	–	

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

- PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
- E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
+ spielerisch exzellentes Fußballvergnügen
+ intelligente CPU-Kicker sowie -Torhüter
+ vielseitige Manager- und Spiel-Einstellungen
+ überragende Präsentation

Contra
– stellenweise furchtbare Ruckelanfälle
– M. Lierhaus nervt mit Phrasenschwein-Sprüchen

Alternativen:

System	Titel
PS2	Pro Evolution Soccer 3 (90%, MAN!AC 12/03)
Xbox	FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC	FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03)

UEFA Euro 2004

Playstation 2 — Grafik 88 %, Sound 84 % — **86 %** Spielspaß

Xbox — Grafik 86 %, Sound 84 % — **86 %** Spielspaß

In puncto Spielbarkeit und Präsentation exquisites Fußballspektakel – leider mit teils argen Rucklern.



XB Übersicht führt zum Torerfolg: Dank der komplizierten, jedoch nützlichen 'Off the Ball'-Kontrolle gewinnen Eure Mitspieler den nötigen Freiraum für ein sicheres Zuspiel.

Schnürt Eure virtuellen Fußballschuhe und versorgt Euch mit lebenswichtigen Bier- und Fastfood-Vorräten: Denn Electronic Arts verwöhnt nimmersatte Couch-Kicker mit "Euro 2004" – dem offiziellen Kick zum EM-Turnier in Portugal. Im zentralen 'Championship'-Modus lenken Fans die Geschicke ihres Lieblingsteams: Ihr absolviert zuerst die Qualifikationsrunde samt etwaiger Relegation und nehmt erst dann an der Europameisterschaft teil.

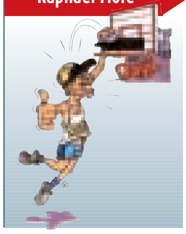
Tuning für Trickser

Virtuelle Kicker lernen trotz zahlreicher EA-Updates immer noch dazu: So vollführt Ihr spektakuläre Fallrückzieher und Hechtkopfbälle simpel via Schussknopf – Druckstärke wie Timing spielen hierbei die entscheidende Rolle. Um Gegner mit Übersteigern oder einem demütigenden Tunnel zu verwirren, nutzt Ihr den rechten Stick. Neuerdings ärgert Ihr den verdutzten Torhüter mit angegetäuschten Schüssen und schickt Mitspieler per 'Off the Ball'-Steuerung in den freien Raum. Ferner wurden alle Standards überarbeitet: Freistoß-Experten hämmern den Ball nun leichter in die Maschen oder übertölpeln die komplette Defensive mit einem Heber. Bei Eckstößen wählt Ihr indes einen Ballempfänger aus, der sich hernach per Rempelei das Leder erkämpfen soll – Bolzer treten die Kugel dagegen blind in den Strafraum.

Starspieler bevorzugt

Wie im echten Leben: Ausnahmekönner vom Schlage eines Zidane stechen mit individueller Klasse aus der Masse heraus. Wegen brandneuer 'Moral'-Anzeigen hängt die Leistung einer Truppe mehr denn je mit dem Gemüt Eurer Megastars zusammen. Während etwa eine Auswechslung für Unmut sorgt, steigern Berufungen ins Nationalteam die Laune. Wen die Euro-Bolzerei langweilt, der trägt Turniere oder Ligen gegen bis zu vier Kumpels aus – Online-Partien bleiben jedoch PS2-Fußballern vorbehalten. Kreative Kicker werden schließlich im Situations-Editor fündig: Dort stellt Ihr Restminuten und Zwischenergebnis eines fiktiven Matches ein. *rf*

Raphael Fiore



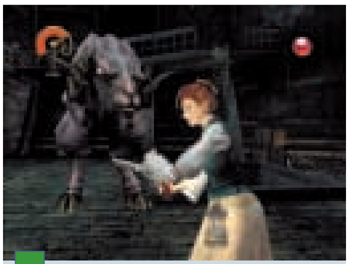
"Ich geb' mir die Kugel", denn insgesamt stehen weniger Modi zur Auswahl als beim Vorläufer "FIFA 2004". Warum ich mich trotzdem so ausgelassen über diesen Titel freue? Nun, spielerisch hat mich noch kein EA-Kick dermaßen von den Stollen gehauen: Komplexe Flanken- wie Passvarianten würzen die Spielzüge, dank optimaler Freistoß-Technik trefft Ihr mit Übung genau in den Winkel und Profis nutzen das erweiterte Trick-Repertoire via rechtem Analogstick konsequent aus. Ebenso erfreuen neue Kniffe wie das Antäuschen vorm Torschuss und die dezent vereinfachte 'Off the Ball'-Kontrolle. Einzige Miesmacher: "Euro 2004" leidet teils unter akuter Ruckelkrankheit, das Kommentatoren-Duo sondert doofe Phrasen ab und die Eckstoß-Varianten fallen zu spärlich aus.


PS2 Die neuen Direktabnahmen funktionieren simpel per Tastendruck.


PS2 Das Training hat sich gelohnt: Freistöße (links) zirkelt Ihr dank vielseitigen Schuss-Optionen millimetergenau in den Winkel (rechts).

Curse: The Eye of Isis

Eigentlich will sich Darien Dane von Freundin Victoria nur das Auge der Isis zeigen lassen. Doch es kommt alles anders: Ein Dieb stiehlt das Artefakt, Victoria verschwindet und Euer Vater, der Finder der Statue, steckt im Irrenhaus. Er behauptet, von dem Schatz gehe ein Fluch aus. Aus festen Kamerawinkeln à la "Resident Evil" steuert Ihr Darien – später auch Victoria – fortan durch vier Szenarien, löst altbekannte Kistenrätsel, kombiniert Gegenstände und säubert die Gegend mittels Baseballschläger, Flammenwerfer oder Armbrust von Monstern. Verlassen Euch die Lebensgeister, wird schnell zum Riechsalz gegriffen. Mentholtücher schützen dagegen vor dem 'Fluch' – dargestellt als allgegenwärtiger gelber Dunst. Droht Euer Inventar aus allen Nähten zu platzen, lagert Ihr Items wahlweise bei Eurem Helfer und Speicherpunkt Abdul oder Freundin Victoria aus. Mit der Umgebung dürft Ihr nur dann interagieren, wenn Euer Charakter seinen Kopf in die entsprechende Richtung bewegt oder ein Gegenstand auffällig blinkt. Optisch und akustisch gibt's Hausmannskost: Die Texturen wirken matschig und der Sound kommt arg dumpf aus den Boxen. In der deutschen Lokalisation finden sich zudem immer wieder unschöne Übersetzungspatzer. *dh*



XB Mit Pistole und Fleischerhaken macht Ihr dem Monster den Garaus.



XB Standardkost: Setzt an dieser Stelle das richtige Artefakt ein.

Dominik Hahn



Es ist schon zum Haare raufen: Die interessante Story liefert ausreichend Motivation zum Spielen, nur wird das geschaffene Potenzial partout nicht genutzt. Aufgrund der extrem hakeligen und ungenauen Steuerung verwendet Ihr manchmal mehr Zeit darauf, Euren Charakter zu justieren, als Euch den Gegnern zu widmen. Ungünstig gewählte Kameraperspektiven sorgen für Frust und eine unnütze Karte stellt Euren Orientierungssinn hart auf die Probe. Für Einsteiger und Rastlose ist "Curse: The Eye of Isis" dennoch zu empfehlen: Der sehr lineare Spielablauf, die mangelhafte Gegner-KI und die relativ kurze Nettospielzeit von knapp neun Stunden machen es Neulingen leicht. Alle anderen halten sich an die Horror-Referenzen von Konami und Capcom.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Asylum, UK
Hersteller: Wanadoo
www.asylum-entertainment.com

USK-Rating: 16
Preis: ca. 40 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Silent Hill 3** (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Silent Hill 2: Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)

Xbox
Grafik 65 %
Sound 39 %
63 % Spielspaß

Horror-Abenteuer von der Stange mit steriler Atmosphäre, aber gelungener Story.

Mario Golf Toadstool Tour



NGC Der Par-3-Kurs hoch oben im Urwald verlangt viel Feingefühl.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Juni

Entwickler: Camelot, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- Steuerung auch für Neulinge problemlos
- schnuckelige Match-Varianten
- gewohnt farbenfrohe Optik

Contra
- leider keinerlei Karriere-Modus
- nur sechs Kurse
- keine anspruchsvolle Alternativsteuerung

Alternativen:
PS2: Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)
Xbox: Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)
NGC: Tiger Woods PGA Tour 2004 (87%, MAN!AC 11/03)

Mario Golf Toadstool Tour

Gamecube
Grafik 71 %
Sound 64 %
80 % Spielspaß

Farbenfrohes Simpel-Golf: einsteigerfreundlich und gelungen, aber auch mit geringem Umfang.

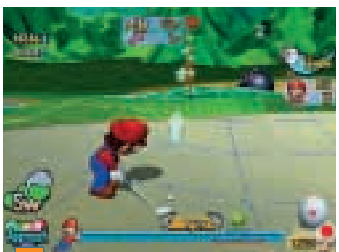


NGC Voller Schwung und drauf: Wer die einfache Zwei-Klick-Steuerung in Anspruch nimmt, verzieht keinen Schlag mehr ungewollt.

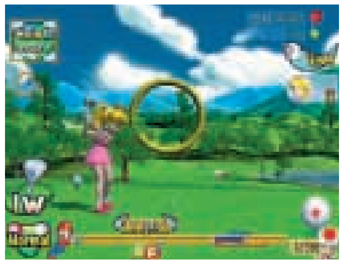
Mit ungewöhnlich langer Verzögerung (seit der USA-Veröffentlichung sind rund neun Monate vergangen) schwingt "Mario Golf" nun auch in Europa den Schläger. Im Gegensatz zu den betont detailversessenen Kollegen wie "Tiger Woods" richtet sich die Camelot-Produktion mehr an Neulinge und Konsolengolfer, die es gerne etwas einfacher haben. Die neumodische Steuerung via Analogknüppelschwung findet nämlich keine Verwendung, stattdessen setzt man auf das traditionelle Drei-Klick-System, um Schlagstärke und Drall via einfacher Knopf-Combo festzulegen. Wer's noch simpler liebt, wird ebenfalls bedient: Auf Wunsch spart Ihr Euch einen Tastendruck und drescht den Ball automatisch ohne Spin nach vorn.

Freund und Feind vereint

Die versammelte "Mario"-Großfamilie gibt sich ein Stelldichein, einige Charaktere müssen aber wie die meisten der sechs Plätze erst freigespielt werden. Während drei Parcours dem üblichen Golferstandard entsprechen, fällt das andere Trio spezifischer aus: Neben einem Par-3-Kurs schlagt Ihr Euch auf einer Anlage mit besonders flotten Grüns herum, während die Löcher rund um Prinzessin Toadstools Schloss durch Warpröhren und ballfressende Bomben gewitzter daherkommen.



NGC Schlaf schön: Kommt der Ball in Bombennähe, wird er gefressen.

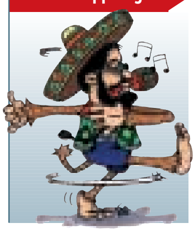




NGC Beim Ring- und Münzenspiel (unten) zählen Präzisionsschüsse.

Ein richtiger Karriere-Modus bleibt bei "Mario Golf" außen vor, dafür vergnügt Ihr Euch mit normalen Spielvarianten und einer Hand voll neckischer Alternativen: So drescht Ihr den Ball mal durch Ringe, sammelt mit ihm Münzen oder hetzt möglichst flott über den Kurs. Ebenso fies wie originell gestaltet sich die Lotterie: Hier werden nämlich vor jedem Loch drei oder vier Schläger zufällig zum Einsatz ausgewählt. *us*

Ulrich Steppberger



Zum einen liefert "Mario Golf" genau das, was man erwartet – ein putziges Sportspiel mit betont kinderfreundlicher Aufmachung in knalliger Primärfarbenoptik und einfacher Steuerung. Zum anderen fehlt der letzte Feinschliff, um ambitionierten Golfern auf Dauer Motivation zu bieten: Nicht zuletzt die heutzutage etwas magere Kurszahl spielt dabei eine große Rolle. Auch das Fehlen einer zünftigen Karriere ist mir unbegreiflich, dieses Manko gleichen die zweifellos witzigen Matchvarianten nicht aus. Und obwohl ich ein bekennender Fan des Drei-Klick-Systems bin, wären komplexere Kontrollalternativen schön gewesen. So bleibt "Mario Golf" ein Fall für Fans und Frischlinge, das aber gegen den Primus "Tiger Woods" nicht ankommt.



NGC Das Putten fällt ohnehin nicht so leicht, massige Charaktere sorgen aber zusätzlich für eingeschränkte Übersicht.

Xbox | Playstation 2

Star Trek Shattered Universe



PS2 Meist lautet die Devise 'Beschützt das Mutterschiff' (links). Zeitlich und optisch orientiert sich der Titel an der klassischen Serie und den ersten Kinofilmen.

Ärger im "Star Trek"-Universum: Commander Sulu verschlägt es mitsamt seinem Schiff Excelsior in eine Parallel-Dimension, in der Gut und Böse die Rollen tauschen. So werdet Ihr von der teuflischen Föderation quer durch 19 lineare Missionen gejagt. Die Aufträge geraten auf Dauer leider eintönig: Meist beschützt Ihr mit einem kleinen Jäger unter Zeitdruck Euer Mutterschiff vor feindlichen Jägern, klingonischen Birds of Prey und romulanischen Kreuzern. Daneben stehen Angriffe auf Raumstationen und böse Föderationsschiffe an, was Trekkies schmerzen wird – wer ballert schon gern auf die Enterprise? Nervig: Das übertriebene Abprallen an Objekten und Schutzschilden sowie die torkelnde Kamera bei Seitwärtsbewegungen.

Erfolgreiche Einsätze werden schließlich mit neuen Schiffen und Ausbaustufen belohnt. Trotz Verpflichtung von George Takei und Walter Koenig als Sprecher kommt kaum Stimmung geschweige denn Atmosphäre auf. Auch die halbwegs solide 3D-Optik und die kurzen Ladezeiten verhindern nicht die aufkeimende Langeweile. *ts*



XB Photonentorpedos und Phaser-Waffen gehören zum Standard.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Starsphere, USA
Hersteller: TDK Mediactive
www.tdk-mediactive.com

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Battlestar Galactica (74%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Battlestar Galactica (74%, MAN!AC 02/04)
NGC	Defender (67%, MAN!AC 06/03)

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 45 %
53 % Spielspaß

Xbox
Grafik 60 %
Sound 43 %
53 % Spielspaß

Eintönige Weltraumballerei, die nur hartgesottene Trekkies mittelfristig ans Pad fesselt.

Transformers





PS2 "Halo" lässt grüßen: Klügere Feindsorten schützen sich mit einem Energieschild, das Ihr erst mal mühsam knacken müsst.



PS2 Gegen den zu Beginn als Flugzeugträger getarnten Tidal Wave solltet Ihr...



PS2 ...unbedingt ein Sniper-Gewehr benutzen, sonst habt Ihr keine Chance.

Die Kult-Kampfmechs aus der Kindheit reiferer Zockersemester sind zurück: Auch wenn die "Transformers" in der Vergangenheit nur wenig Konsolenglück hatten (siehe Kasten), machten sich nun gleich zwei Firmen daran, das in den 80er-Jahren populär gewordene Spielzeug auf der PS2 zu neuen Ufern zu führen. Der japanische Versuch von Takara blieb dabei – laut Stimmen aus Asien wohl zum Glück – unseren Landen fern, weshalb Atari das Feld ganz für sich beanspruchen kann.

Die in Australien bei Melbourne House enstandene Robo-Action hörte dabei anfänglich auf den Arbeitstitel "Transformers Armada: Prelude to Energon", da die Handlung in etwa zwischen den beiden so benannten Fernsehserien angesiedelt ist. Allerdings kamen kluge Köpfe noch rechtzeitig auf die Idee, dass dieses Namensanhängsel nur den wenigsten Zockern einleuchtend erscheinen dürfte – darum bleibt's jetzt beim ebenso schlichten wie passenden "Transformers".



PS2 Habt Ihr den Mini-Con gefunden, der Euch diese praktische Alternativsicht spendiert, spürt Ihr Feinde und Energiequellen leichter auf.

Traditionell beharken sich zwei Roboterstämme im Kampf um die Übermacht: Ihr schlagt Euch auf die Seite der guten Autobots und kämpft gegen die fiesen Decepticons. Die Unterscheidung fällt dabei nicht weiter schwer, denn die Helden verwandeln sich in fahrbare Untersätze, während die Schurken zu Fluggeräten werden. Neben dem bekannten Anführer Optimus Prime (schwer und langsam, aber waffenstark) stehen Hot Shot (das Gegenteil) und Red Alert (guter Kompromiss) zur Verfügung. Am Spielablauf ändert die Wahl Eures Lieblingsmechs aber letztlich nichts.

Schnapp sie Dir alle

Für Spannung sorgt die neue Transformers-Sorte der Mini-Cons: Dahinter verbergen sich bislang unbekannte Kleinroboter, die Ihr mit Eurem Helden koppeln und ihm dadurch neue Fähigkeiten verleihen könnt – also quasi eine Art Pokémech. Vier Slots stehen zur Verfügung, in denen Ihr neben wirkungsvolleren Modellen

▪ ▪ ▪ Sag mir, wo die Spiele sind ▪ ▪ ▪

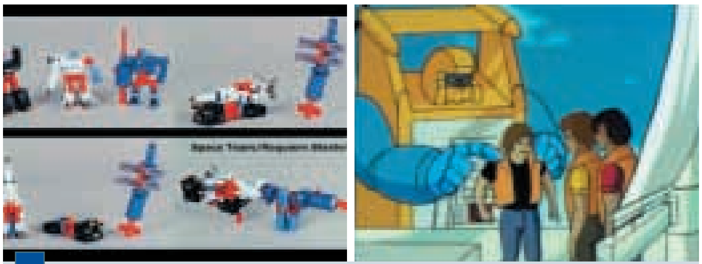
Vom seltsamen Umstand, dass es nur wenige Transformers-Versoftungen gibt

Die Transformers halten sich seit rund 20 Jahren als populäres Spielzeug und feiern derzeit nicht zuletzt dank des 80er-Revivals und daraus entstandenen Comic- und TV-Serien wieder größere Erfolge – allerdings hauptsächlich in den englischsprachigen Regionen. Hierzulande regt sich bislang trotz einmaliger RTL2-Ausstrahlung nur wenig, und wenn, dann am ehesten als Nostalgie bei Endzwanzigern.

Erstaunlicherweise blieb die Videospielewelt aber schon immer recht zurückhaltend gegenüber den Autobots und Decepticons. Lediglich 1985/86 wurde ein Trio an C64- bzw. NES-Umsetzungen versucht, danach herrschte für über ein Jahrzehnt Funkstille. Ende der 90er schließlich entstanden bei Hasbro und Takara mehrere Versuche, die irregeleitete "Beast Wars"-Inkarnation als Basis für biedere Actiontitel zu nutzen. Die Begeisterung der Massen hielt sich in Grenzen, was angesichts des Konzepts auch wenig verwundert: Transformers, die sich in mechanische Tiere und gar Insekten verwandeln, haben mit dem Reiz der Auto- und Flugzeuggrößen von früher eben wenig gemeinsam.



Kampfmechs im Leopardendress? "Beast Wars" (PSone) war eine merkwürdige idee.



PS2 Durch das Sammeln versteckter Datenscheiben schaltet Ihr Extras wie Spielzeugabbildungen (links) oder urkomische Sicherheitshinweise (rechts) frei.



PS2 Auf Knopfdruck schaltet Ihr in eine Ego-Sicht, die zum genauen Zielen und Schleichen dient – allerdings hilft's wenig, wenn der Feind schon vor Euch steht.

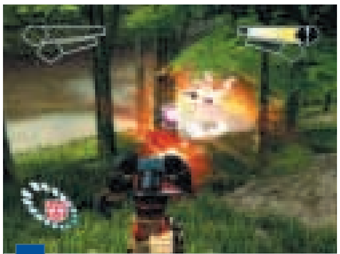
Eurer Primärwumme eine weitere Waffe sowie aktive und passive Defensivhilfen anbaut. Rund 40 solcher Mini-Cons sind im Spiel verteilt und bringen Euch u.a. Lenkraketen, EMP-Geschütze, Scharfschützengewehre oder neckische Munition, die dazu führt, dass sich die Feinde gegenseitig angreifen. Dazu gesellen sich nützliche Extras wie Energieschilde, verbesserte Sprunghöhe, Gleitflügel, Unsichtbarkeitstarnung oder eine alternative Sichtart, die energiegeladene Lebensformen – also vor allem andere Roboter – besonders deutlich zeigt. Selbst die Farbe der Mini-Cons spielt eine Rolle: Rüstet Ihr Euch nämlich mit bestimmten Kombinationen aus, steigen als Bonus Eure Kraftreserven etwas an. Verwandelt Ihr Euch auf Knopfdruck in Eure Fahrzeugform – zum Truck oder Sportwagen – seid Ihr zwar entsprechend flotter unterwegs und könnt damit größere Gräben überspringen, liefert Euch mangels Bewaffnung so aber auch den Attacken der Feinde aus.

Hatz rund um den Erdball

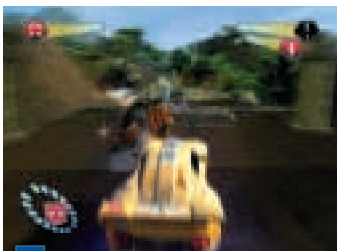
In den acht umfangreichen Levels rund um die Erde und teilweise im Weltall dreht sich nun alles darum, dass Ihr die verloren gegangenen Mini-Cons einsammelt, ohne von den Decepticlones (das massenproduzierte Fußvolk der Decepticons) in Eure Einzelteile zerblasen zu werden. So stapft und fahrt Ihr u.a. durch den dichten Dschungel des Amazonas, schlagt Euch in der Arktis-Eiswüste herum oder infiltriert feindliche Flugzeugträger und Raumschiffe. Einen Radarschirm oder eine Karte gibt es derweil nicht: Zur Erfüllung des Levelziels liefert Euch das Hauptquartier per Funk ausreichend Hinweise, um den Weg zu finden. Bei der Suche nach besser versteckten Mini-Cons hilft nur Forschen und der Einsatz Eurer Robo-Instinkte. Habt Ihr etwas übersehen, könnt Ihr später wieder zurückkehren, müsst Euch dann aber mit härteren Feindtrupps herumschlagen. Am Ende jeder Welt wartet ein Duell mit einem echten Decepticon. Zu Beginn schlagt Ihr Euch mit Helikoptern oder Kampfjets herum, später erreichen die Schurken gigantische Ausmaße: Zur Halbzeit trietzt Euch oben erwähnter Flugzeugträger in seiner Mechform Tidal Wave, gegen Ende hin fordern noch dickere Brocken zum Kampf. *us*



PS2 Kein Druckfehler: Geht besonders viel auf dem Bildschirm ab, bügelt ein Wischeffekt Bildratenprobleme glatt.

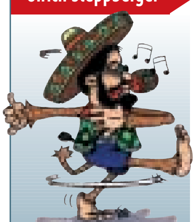


PS2 Die häufigen Explosionen geizen nicht mit schicken Lichtspielereien.



PS2 Wenn's brenzlig wird, dient Eure Autoform auch mal als Rammbock.

Ulrich Steppberger



Eins steht fest: "Transformers" ist sicher die bislang beste Versoftung der legendären Spielzeug-Lizenz. Insbesondere technisch überzeugt der flotte Action-Titel: Effektgeladene Gefechte voller Explosionen, orginalgetreue Robotermodelle und meist detaillierte Umgebungen lassen Freude aufkommen, zumal die Bildrate weitgehend stabil bleibt und nur bei Widescreen-Einstellung öfter stottert. Die interessante Umsetzung der Mini-Con-Idee sorgt für Motivation, durch zahllose Kombinationen und dem damit möglichen wie auch nötigen strategischen Einsatz habt Ihr einiges zu tun. Doch leider haben sich auch einige Ungereimtheiten und Ärgernisse eingeschlichen, die "Transformers" höhere Wertungsweihen verwehren: Die Autoformen werden nur sehr selten benötigt, dafür vermisst Ihr eine praktische Orientierungshilfe bei der Suche nach den Kleinrobos. Außerdem zieht die Schwierigkeit schon früh heftig an: Durch die häufige zahlenmäßige Überlegenheit der Feinde kommt schon mal Frust auf, auch Sprungpassagen mit den trägen Mechs nerven manchmal. Da wäre zwar mehr drin gewesen, aber auch so macht die ansehnliche Ballerei viel Spaß.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Mai
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
- eindrucksvolle Grafik und Effekte
- teils bombastische Obermotze
- viel Abwechslung dank Mini-Cons

Contra
- Schwierigkeitsgrad teils unausgewogen
- Orientierung ohne Karte/Rader schwer
- mitunter unübersichtlich

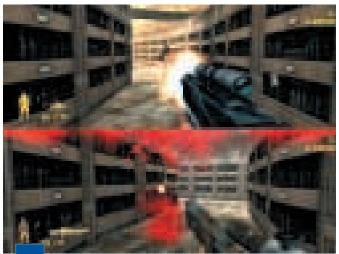
Alternativen:
- PS2: Zone of the Enders: The 2nd Runner (84%, MAN!AC 10/03)
- Xbox: Mech Assault (83%, MAN!AC 01/03)
- NGC: Robotech Battlecry (nicht getestet)

Transformers

Playstation 2 — Grafik 84 % — Sound 76 % — **79 %** Spielspaß

Imposant inszeniertes, aber bockschweres Baller-Abenteuer, das unter Detailmacken leidet.

World War Zero Iron Storm



PS2 Kompetent: Der Mehrspieler-Modus bleibt weitestgehend flüssig.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Microids
Website: www.microids.com

Pro
+ interessantes Parallel-Szenario
+ mitreißende Kriegsatmosphäre
+ ordentliche Mehrspieler-Modi

Contra
- mitunter deftige Ruckler
- linearer, eintöniger Level-Aufbau
- arg umständlicher Waffenwechsel

Alternativen:

PS2	Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 01/03)
NGC	Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 02/03)

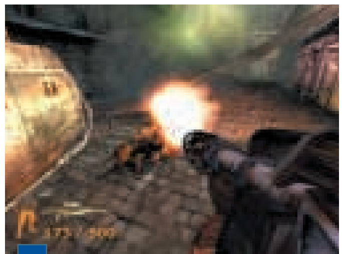
World War Zero Iron Storm
Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 74 %
70% Spielspaß

Atmosphärische Weltkriegs-Action in frischem Parallel-Szenario – für Ego-Experten leider viel zu seicht.



PS2 Selbst ist der Mann: Im Duell mit stählernen Tanks greift James Anderson zu rabiateren Mitteln – der Raketenwerfer knackt selbst gepanzerte Vehikel.





PS2 Gasgranaten (oben) und Flammenwerfer bürgen für nette Effekte.

Eine schwere Geburt: Nachdem die Umsetzung des PC-Shooters "Iron Storm" monatelang im Keller von Publisher Wanadoo versauerte, kommt das Ego-Geballer nun doch noch in die Läden – wenn auch unter leicht verkompliziertem Namen.

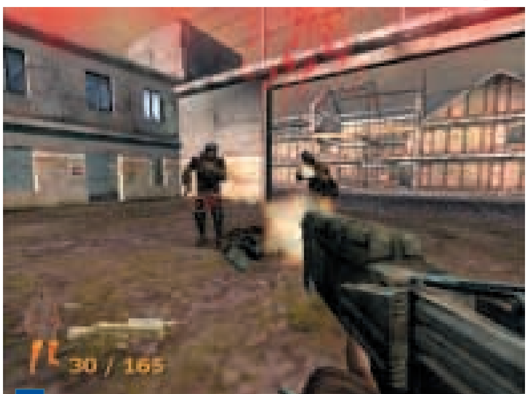
Die Achse des Bösen

An der ebenso abstrusen wie innovativen Story ändert sich unterdessen nichts: Statt historisch korrekt 1918 zu enden, dauert der Erste Weltkrieg über 50 Jahre an – internationale Waffenkonzerne halten die Konflikte am Brodeln. Zu allem Überfluss will der mongolische Psycho-Herrscher Baron Ugenberg die Weltherrschaft an sich reißen. Nur ein Mann kann das Blutvergießen stoppen: James Anderson. Ergo schlüpft Ihr sogleich in die Uniform des Ami-Helden und ballert Euch durch 15 bleihaltige Einsätze. Das Bösewicht-Sortiment erinnert dabei frappierend an eine indizierte Nazi-Action aus dem Hause id: Mutierte Soldaten sowie blutgeile Höllenhunde machen Eure Friedensmission zum Spießrutenlauf. Gottlob verfügt Mister Anderson über ausreichend Abwehrmaßnahmen: Ob Gasgranaten, Auto-Kanone oder Flammenwerfer – die Schießprügel rekrutieren sich aus bekannten Genre-Standards. Wem das nicht reicht, der nimmt lieber hinter Flak-Geschützen Platz oder kapert feindliche Panzer. Abseits vom nervenaufreibenden Solo-Geschehen beharkt Ihr Euch im optionalen Splitscreen-Modus: Bis zu vier Spieler treten hier auf je fünf Karten zu 'Deathmatch', 'Team-Deathmatch' oder 'Capture the Flag' an – Online bleiben die "Iron Storm"-Knarren hingegen leider kalt. *tk*

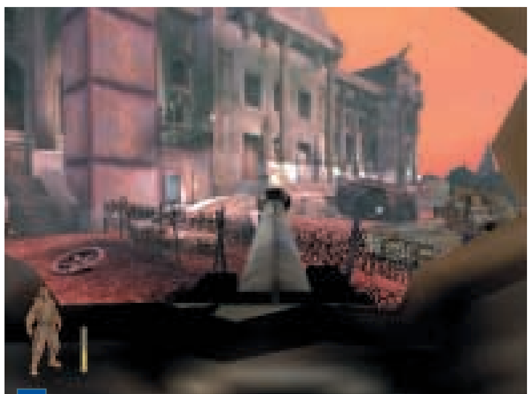
Thorsten Küchler



"Medal of Honor: Frontline" für genügsame Militaristen: Rebellions Ego-Knallerei möchte gerne so sein wie das große Vorbild von Electronic Arts, kann aber letztlich in keiner Kategorie mithalten. Besonders in Sachen Leveldesign hinkt "Iron Storm" aktuellen Maßstäben hinterher: Eintönige Korridore und vorhersehbare Script-Sequenzen nehmen viel von der an sich ordentlichen Atmosphäre – mitunter dümmlich agierende KI-Widersacher drücken ebenfalls die Stimmung. Nichtsdestotrotz wagen Genre-Anhänger gerne ein Probespiel, denn allein die kuriose Hintergrundgeschichte bürgt für einige unterhaltsame Stunden. Weil auch die Optik (bis auf gelegentliche Ruckler) überzeugt, sortiert sich "Iron Storm" schließlich im gehobenen Mittelfeld ein – nett, aber belanglos.



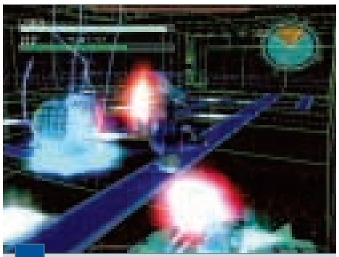
PS2 Doofe Schergen: Die KI-Söldner springen Euch zumeist blindwütig vor die Flinte – Deckung wird nur selten gesucht.



PS2 Vorm Berliner Reichstag klemmt sich Euer Recke hinter die Bordkanone eines Panzers – fahren dürft Ihr aber nicht.

Cy Girls

Die aus Comics und Action-Figuren bekannten "Cool Girls" waren den Japanern für den westlichen Markt nicht stylisch genug. Kurzerhand verpasste Konamis Kreativabteilung den feschen Mädels den flippigen Namen "Cy Girls".
Zu Beginn wählt Ihr eine der zwei Spiele-Discs. Damit verbunden habt Ihr nun die Wahl zwischen der äußerst geschickt mit Handwaffen und Bomben umgehenden Hackerbraut Ice und der Schwert schwingenden Martial-Arts-Expertin Aska. Die unterschiedlichen Plots (futuristisch und fernöstlich angehaucht) laufen dabei parallel ab.
Eure Protagonisten steuern sich trotz unterschiedlichem Waffenrepertoire gleich und visieren Gegner halbautomatisch von weitem an. Diesen Fernangriff nutzt hauptsächlich Ice und erledigt so die meisten Feinde aus der Distanz. Aska besticht wiederum mit tödlichen und blitzschnellen Nahkampf-Attacken. Weiter durchforstet Ihr mit Euren Zukunftsbräuten futuristische Büroräume sowie asiatische Villen und löst dabei unzählige Simpel-Rätsel – bei Orientierungsschwierigkeiten nutzt Ihr die Levelkarte. Ab und an hüpft Ihr auch in Terminals, die Euch in die Cyberspace-Variante der entsprechenden Zone beamen. Hier verfügen die Mädels über keinerlei Standard-Waffen, sondern schlagen sich mit "Matrix"-Kung-Fu-Bewegungen durch die Abschnitte und erlernen dank Datenübertragung neue Bewegungen. Kameramänner wählen schließlich zwischen zwei Ansichts-Modi: Anfänger nutzen die halbautomatische Variante, während Experten die freie Kamera via rechtem Stick manuell justieren. *rf*

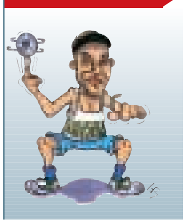


PS2 Waffen tauscht Ihr im Cyberspace gegen "Matrix"-Moves aus.



PS2 Groß, aber schmächtig: Die Bosse verputzt Ihr meist ohne Probleme.

Raphael Fiore



Schade! Die zwei sexy Cybergirls ballern und schnetzeln sich elegant durch degoutante Gegnerhorden und lösen dabei zahlreiche Rätsel. Doch leider verhunzte Konami dieses ansprechende Grundkonzept größtenteils: Denn die Mädels hampeln wegen der hakeligen Steuerung in der Gegend rum und das einfältige Feindvolk agiert trotz augenscheinlicher Überzahl dumm wie Brot. Weiter frusten die äußerst unlogischen Puzzles, die nicht Hirnschmalz verlangen, sondern Eure Nerven malträtieren: So rennt Ihr für des Rätsels Lösung unzählige Male durch die selben Räume und trefft erneut auf eben besiegte Feinde. Folglich bürgen nur die ausgereifte Spielmechanik sowie die actionreichen "Matrix"-Cyberspace-Abschnitte für gewohnt kompetente Konami-Kost.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Headset, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dark Angel (58%, MAN!AC 03/03)
Xbox	Dark Angel (58%, MAN!AC 04/03)
NGC	Enter the Matrix (69%, MAN!AC 07/03)

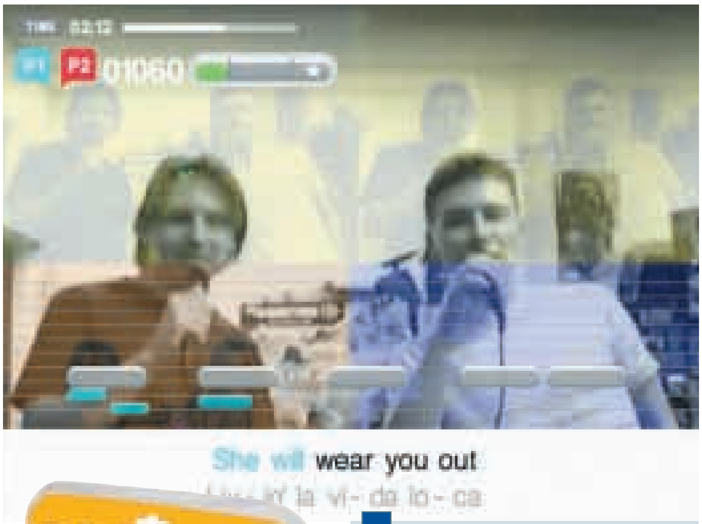
Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 59 %
60 % Spielspaß

Simples Schuss- und Metzel-Abenteuer mit monotoner Optik und langatmigen Rätseln.

SingStar



PS2 Gesangsprobe: Während die Village People eine homoerotische Show abziehen, müsst Ihr Euch auf die Songtexte konzentrieren – ganz schön hart!



PS2 Auftritte vor der EyeToy-Kamera werden mit witzigen Grafik-Effekten garniert.



Schaffen Videospiele den Sprung in den lukrativen Massenmarkt oder bleiben sie das bloße Hobby erlauchter Hardcore-Zocker? Diese Frage beantwortete Sony unlängst mit seiner EyeToy-Kamera: Der Familien-kompatible Zappelspaß sprach bislang unbefleckte Käuferschichten an und ging alleine in Deutschland über 500.000 mal über die Ladentische! Kein Wunder also, dass die PS2-Erfinder nun erneut aufs breite Publikum schielen: "SingStar" soll das asiatische Bar-Phänomen Karaoke auch in teutonischen Haushalten salonfähig machen. Ähnlich dem zitierten "EyeToy" wird das Zubehör in Form zweier Mikrofone (Bild oben rechts) gleich mitgeliefert: Stöpselt die Tonempfänger per USB-Adapter an Eure Konsole – schon geht das Geträller los.

Sony sucht den Superstar

Zu Beginn klärt ein Tutorial-Video über die ebenso simple wie gewitzte Spielmechanik auf: Ihr interpretiert jeweils eines von insgesamt 30 lizenzierten Liedern (siehe Kasten) und werdet hernach mit Punkten belohnt – je originalgetreuer Eure Darbietung, desto höher die abschließende Bewertung. Damit auch Charts-Verweigerer mitblöken können, klären knallbunte Anzeigen stets über die zu treffende Tonhöhe respektive den aktuellen Songtext auf. Somit steht Eurer virtuellen Gesangskarriere nichts mehr im Wege: Klickt im stilvollen Hauptmenü auf den zentralen Solo-Modus, erklimmt durch Auftritte in diversen Clubs den Musikolymp und mutiert schließlich zum 128-Bit-Weltstar – Groupies inklusive.

Und jetzt alle im Chor!

Seine eigentliche Bestimmung findet "SingStar" aber nur im mehrstimmigen Freundeskreis, denn unzählige Multiplayer-Optionen machen jede Party zum Stimmband-Spektakel. Während gleichgesinnte PS2-Barden ein Duett zum Besten geben, vergleichen ehrgeizige Möchtegern-Sänger ihr Können lieber beim 'Battle': Hier probieren sich zwei Mitspieler gleichzeitig am selben Titel – wer authentischer trällert, geht siegreich aus dem Zweikampf hervor. Ebenfalls mit eingebauter Spaß-Garantie: Wählt Ihr die 'Pass the Mic'-Variante, so wech-



PS2 Eingespieltes Duo: Beim 'Battle' singen zwei Teilnehmer parallel dasselbe Lied. Die blauen bzw. roten Balken zeigen derweil die aktuell gesungene Tonhöhe.

Thorsten Küchler



Schluss mit Möchtegern-Künstlern à la Daniel Küblböck: Dank Sonys neuer Massenmarkt-Attacke mutiert Euer eigenes Wohnzimmer zur aberwitzigen Casting-Show. Besonders in geselliger Mehrspieler-Runde schlägt das Spaßbarometer maximal aus: Wenn sich etwa ein ehrgeiziger MAN!AC-Schreiberling (Name ist der Redaktion bekannt) an Didos Heulbojen-Hit "Thank You" versucht, bricht das Publikum in Gelächter aus bzw. bettelt um Gnade. Für die grandiose Replay-Funktion gebührt den Machern ebenfalls eine goldene Stimmgabel: So könnt Ihr entweder Eure besten Auftritte vorführen oder Kumpels mit deren eigenem Unvermögen konfrontieren. Für Einzelgänger eignet sich "SingStar" allerdings nur bedingt: Zwar fesselt die Solo-Karriere für einige Stunden ans Mikrofon, aber auf Dauer verliert das einsame Geträller an Reiz. In technischer Hinsicht gibt's dagegen kaum Grund zur Klage: Schicke Menüs, eine makellose Stimmerkennung und nicht zuletzt die Originalvideos verbreiten MTV-Stimmung. Ob Euch die Songauswahl gefällt, müsst Ihr indes selbst entscheiden: Ich vermisse jedenfalls "The Darkness" – die singen nur in der englischen Version.





PS2 Nett, aber schnell eintönig: Wer eine Solo-Karriere startet, erhält SMS-Nachrichten von Fans (links) und tritt in den Clubs von Harmony City auf.



PS2 Goldkehlchen: Trefft Ihr die Glitzer-Noten korrekt, hagelt's Bonuspunkte.

selt das Mikrofon im Laufe eines Songs mehrmals den Benutzer.
Weil solch musikalische Wettbewerbe oftmals für Schmunzeln sorgen, dürft Ihr jeden 'Auftritt' auf Memory-Karte festhalten. EyeToy-Besitzer freuen sich über ein weiteres Gaudi-Feature: Wer die USB-Kamera anschließt, betrachtet nämlich nicht eines der mitgelieferten Originalvideos, sondern sieht den jeweiligen Mitspieler auf dem Bildschirm – Schnappschüsse dieser (peinlichen) Auftritte lassen sich für die Nachwelt festhalten! *tk*

▪ ▪ ▪ Hitparade ▪ ▪ ▪
Die Songs von "SingStar"

Hinweis: Alle rot markierten Titel gibt's nur in der deutschen Version!

A-Ha: "Take on Me"
Atomic Kitten: "Eternal Flame"
Avril Lavigne: "Complicated"
Bro'sis: "Do You"
Carl Douglas: "Kung Fu Fighting"
Dido: "Thank You"
Die Fantastischen Vier: "Sie ist weg!"
Elvis: "Suspicious Minds"
Falco: "Rock me Amadeus"
George Michael: "Careless Whisper"
Jamelia: "Superstar"
Jamiroquai: "Deeper Underground"
Laith Al-Deen: "Bilder von Dir"
Lightning Seeds: "Football's coming home"
Madonna: "Like a Virgin"
Motörhead: "Ace of Spades"
No Angels: "Someday"
Patrick Nuo: "5 Days"
Peter Schilling: "Major Tom"
Petula Clark: "Downtown"
Pink: "Get the Party started"
Rick Astley: "Never gonna give you up"
Ricky Martin: "Livin' La Vida Loca"
Roy Orbison: "Pretty Woman"
S Club: "Don't Stop Movin'"
Sophie Ellis-Bextor: "Murder on the Dancefloor"
Sugababes: "Round Round"
Toten Hosen: "Steh auf, wenn du am Boden bist"
Village People: "Y.M.C.A."
Westlife: "World of our own"

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	8		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ✔ Mikrofon
○ Lightgun ○ Keyboard ✔ EyeToy-Kamera

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony London Studios, England
Hersteller: Sony
Website: www.singstar.de

Pro
+ Ultimativer Partyspaß
+ toll funktionierende Stimmerkennung
+ sinnvoll-amüsante EyeToy-Einbindung
+ variantenreiche Songliste mit vielen Hits
+ zwei hochwertige Mikros liegen bei

Contra
– Solo-Karriere wird schnell langweilig

Alternativen:

PS2	EyeToy: Groove (82%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Xbox Music Mixer (keine Wertung, MAN!AC 02/04)
NGC	keine erhältlich

SingStar

Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 85 %
86 % Spielspaß

Der Party-Hammer: Sonys Karaoke-Spaß macht selbst Musik-Verweigerer zum Nachwuchs-Bohlen.

Ninja Gaiden



XB Unfaires Pack: Selbst Standard-Opponenten wie dieser maskierte Soldat geben sich nur nach zähen Zweikämpfen geschlagen – Einsteiger müssen draußen bleiben.



XB Die schnellste Waffe im ganzen Spiel: Der 'Vigorianische Dreschflegel' schickt Eure dämonischen Widersacher per Klingen-Stakkato zurück in die Hölle.

Neues aus der Rubrik 'chaotische Firmenpolitik': Eigentlich wollte Microsoft "Ninja Gaiden" wegen zu roher Gewaltdarstellung nur im europäischen Umland veröffentlichen, doch die USK sorgte für eine Überraschung – das Spiel erhielt nämlich eine Freigabe 'ab 16'-Jahren. So kommen hiesige Zocker doch noch in den Genuss der blutigen Xbox-Hackerei. Auf ein pikantes Detail müssen wir aber verzichten: Köpfe rollen nur in USA und Japan, in Deutschland bleiben die Schädel dran.

Virtuelle Vendetta

Doch nun zum eigentlichen Spiel: Ihr schlüpft in den Kampfanzug des altbekannten "Dead or Alive"-Recken Ryu Hayabusa und tretet gegen das fiese Vigoor Imperium an. Bereits im einführenden Start-Level zeigt der Feind seine widerliche Fratze: Durch einen feigen Angriff wird Ryus Heimatdorf abgefackelt respektive die magische 'Dark Dragon'-Klinge entwendet. Kein Wunder also, dass Euer Fernost-Krieger einen blutgetränkten Rachefeldzug startet: Mit Schwert, Nunchaku oder Langspeer hackt er sich durch 16 Kapitel voller garstiger Widersacher. Das Aufgebot an Bösewichten reicht dabei von rudimentären Samurais über ekelhaftes Dämonenvolk bis hin zu wuchtigen Zwischenbossen. Letztgenannte Polygon-Albträume erkennt Ihr an ellenlangen Energieleisten sowie tödlichen Spezial-Attacken. Erinnern diese Zutaten noch an simple Metzel-Orgien im Stil von "Devil May Cry", distanziert sich das zugehörige Kampfsystem deutlich vom gängigen Genre-Einerlei: Zwar lässt Euer Martial-Arts-Experte auf Knopfdruck Stan-



XB Tödliche Umarmung: Wer diesem stählernen Zwischenboss zu sehr auf die Pelle rückt, wird von seinen Pranken zermalmt – Abstand halten heißt ergo die Devise.

Thorsten Küchler



Zwischen himmelhoch jauchzend und zu Tode betrübt: Diese Worte beschreiben das Nervenkostüm eines gemeinen "Ninja Gaiden"-Spielers vortrefflich. Tecmos Hochglanz-Schwerterklirren treibt nämlich an der Frustpotenzial-Schraube wie kaum ein anderer Genre-Vertreter: Knallharte Obermotze, haarige Akrobatik-Einlagen und die Abstinenz jedweder Simpel-Gegner treiben Einsteigern schnell Tränen in die Augen – da zweifeln selbst gestandene Redakteure an ihrem Können! Selbsternannte Action-Experten reiben sich hingegen grinsend die Hände, denn bis auf wenige Momente bleibt der Fernost-Kracher stets fair und bezwingbar. Einzig der virtuelle Kameramann bringt Euch mitunter nah dem Wahnsinn: Egal ob enge Sprungpassage oder blitzschnelle Massenmetzelei – ständig müsst Ihr den Blickwinkel nachjustieren. Abseits dieser unschönen Macke gehört "Ninja Gaiden" zur absoluten Xbox-Oberklasse: Vom facettenreichen Kampfsystem über die verwinkelt-spannenden Levels bis hin zur atemraubenden Echtzeit-Optik liefern die japanischen Entwickler ein famoses Stück Software ab – leider werden's nur Profis zu würdigen wissen.

▪ ▪ ▪ Nippon-Comeback ▪ ▪ ▪

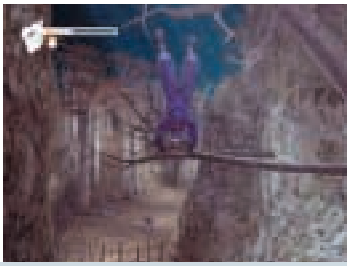
Die zweidimensionalen Retro-Ursprünge der "Ninja Gaiden"-Reihe



Tecmo steht auf Remakes alter Videospiel-Klassiker: Stammte bereits der PS2-Gladiator "Rygar" aus steinalten NES-Zeiten, gehen auch die Wurzeln von "Ninja Gaiden" bis ins Jahr 1988 zurück. Die damalige Arcade-Fassung (siehe Bild links) enthielt bereits alle



Spielspaß-Tugenden: Mit zahlreichen Bossen, einem Füllhorn an Waffen sowie intuitiven Kontrollen schnetzelte sich Ryu Hayabusa in die Herzen aller Bitmap-Zocker. Nach zwei Fortsetzungen wurde es still um den Vorzeige-Ninja. Erst 1997 feierte Ryu sein großes Comeback: Im Rahmen der "Dead or Alive"-Prügelei durfte er auf PSone wie Dreamcast gegen vollbusige Damen antreten – noch dazu in feinster Polygon-Optik.

XB Ninja mit akrobatischem Geschick: Falls Euch die Kamera keinen Streich spielt, klettert Ihr als Ryu an Seilen entlang und schwingt Euch über Abgründe (rechts).



XB Dino-Attacke: In den Katakomben trefft Ihr auf dieses Knochen-Monster.

dard-Schläge vom Stapel, aber in Kombination mit Sprüngen oder Salti entfacht Ihr ein wahres Feuerwerk an Spezial-Attacken – derart komplex kommen sonst nur Beat'em-Ups daher. Für weiteres Blutvergießen sorgen diverse Zaubereien namens 'Ninpo': Habt Ihr die zugehörigen Schriftrollen aufgeklaubt, so verschießt Ryu gerne mal Feuerbälle und lässt Elektro-Blitze vom Himmel regnen.
Ähnlich Capcoms "Onimusha" vermachen Euch alle gemeuchelten KI-Schurken glühende Seelen: Je nach Farbe füllt das spirituelle Material entweder Eure Lebensenergie oder die virtuelle Geldbörse. Pinke Orbs könnt Ihr beim geizigen Krämer nämlich gegen frische Waffen, Heiltränke, Wurfsterne und Sprengpfeile eintauschen. Wer güldene Käfer im Laden abliefert, spielt zusätzlich Boni wie die NES-Originale (siehe auch Kasten) oder Alternativ-Kostüme frei. Damit "Ninja Gaiden" trotz Hackepeter-Schlagseite noch als Action-Adventure durchgeht, integrierten die Entwickler würzende Zusatz-Elemente: Egal ob knifflige Kletter-Passage, traditionelles Objekt-Puzzle oder ausladende Story-Zwischensequenzen – für Abwechslung ist während der 20 Spielstunden gesorgt. Die Level-Architektur erinnert indes gar an Nintendos "Metroid Prime": Statt lineare Fließband-Szenarien abzuklappern, erforscht Ihr eine fein verwobene 3D-Welt voller Geheimgänge – das weckt die Abenteuerlust!

Wer ist der größte Ninja?

Im Vorfeld der Veröffentlichung tönte Tecmo selbstbewusst, dass "Ninja Gaiden" revolutionäre Online-Modi enthalten würde. Tatsächlich entpuppt sich die Xbox-Live-Komponente als ebenso innovativer wie motivierender Schachzug: Internationale Sofa-Schnetzler treten nämlich nicht zum direkten Duell an, sondern messen sich im so genannten 'Master Ninja Tournament'. Schon ab Mai ladet Ihr Euch entsprechende Herausforderungen runter, deren Absolvierung mit einem Highscore quittiert wird. Die jeweils besten Spieler aus allen Kontinenten machen den "Ninja Gaiden"-Weltmeister unter sich aus – MAN!AC berichtet zu gegebener Zeit von den Wettkämpfen. *tk*



XB Krieger aus Fernost gegen Panzer ohne Rost: Im späteren Verlauf trifft Eurer Einzelkämpfer auf diverse Kriegsmaschinerie. Um etwa gegen diesen Tank zu bestehen, nutzt Ihr Pfeile mit Explosiv-Sprengkopf oder zaubert einen 'Ninpo'-Feuerball.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team Ninja, Japan
Hersteller: Tecmo/Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
+ tiefschürfendes Kampfsystem
+ fantastische Grafik und Animationen
+ intelligent verknüpfte Spielwelt
+ fürs Metzel-Genre sehr großer Umfang

Contra
– oftmals überforderte Auto-Kamera
– durchgehend horrender Härtegrad

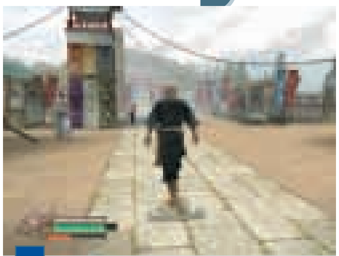
Alternativen:
PS2 **Shinobi** (76%, MAN!AC 06/03)
Xbox **Genma Onimusha** (82%, MAN!AC 04/02)
NGC **Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)

Ninja Gaiden

Xbox
Grafik 90 %
Sound 85 %
88 % Spielspaß

Ein Fest für die Sinne: opulent präsentierte Ninja-Schlachtplatte – ebenso schwer wie motivierend.

Way of the Samurai 2



PS2 Marktplatz: In den zehn Arealen findet Ihr Euch schnell zurecht.



PS2 Zufalls-Event: Gesetzeshüter stellen einen pöbelnden Dickwanst.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 | Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Acquire, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ ungewöhnliches Spielprinzip
+ variantenreicher Handlungsablauf
+ viele Waffen und Gegenstände
+ trickreiche Kämpfe

Contra
- gelegentlich ungünstige Perspektive
- gewöhnungsbedürftige Optik und Sound

Alternativen:

PS2	Sword of the Samurai (80%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Tenchu: Return from Darkness (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	keine erhältlich

Way of the Samurai 2

Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 69 %
78% Spielspaß

Mehr Umfang und Handlungsspielraum: Acquire hat das Abenteuer rundum verbessert.

"Way of the Samurai" war der erste Versuch der japanischen Entwickler Acquire, eine Samurai-Karriere zu simulieren. Wegen schwerem Einstieg, knappem Umfang und begrenzten Handlungsalternativen spielte sich das Abenteuer aber noch etwas eintönig. Der Nachfolger will es jetzt mit lebendiger Umgebung und variantenreicher Krimi-Handlung besser machen. Das ungewöhnliche Spielprinzip kennt Ihr, es ist jetzt aber deutlich umfangreicher: Aus verschiedenen Kostümen und Köpfen erstellt Ihr einen Samurai, der in einer mittelalterlichen Stadt lebt. Bei der Stadtkarte klickt Ihr auf zehn Areale, die Ihr in Echtzeit erforscht: In Einkaufsviertel, Anwesen des Stadtverwalters und Stadtklinik gibt es nicht nur Geschäfte und Gesprächspartner, Trainingskämpfe und Auftraggeber zu entdecken, sondern zu verschiedenen Tages- und Nachtzeiten auch allerlei Ereignisse: Wenn Rowdys auf der Straße die Bürger anpöbeln oder ein Verwundeter in Eure Arme fällt, habt Ihr wie im echten Leben die Wahl – Ihr könnt Euch einmischen oder weiterlaufen, provozierende Sprüche ablassen oder die Angelegenheit diplomatisch regeln.

Die Kunst des Krieges

Egal ob beim Training im Dojo, einer zufälligen Meinungsverschiedenheit oder auf Angriffs- bzw. Verteidigungsmission: Kämpfen ist das wichtigste Talent des Samurai. Dabei blickt Ihr dem Helden über die Schulter und greift mit horizontalen und vertikalen Waffenhieben an. Komplex wird das Kampfsystem durch rund 100 Waffen und unzählige Manöver, die Ihr den Feinden abnehmt bzw. -guckt. Jede Waffe wie Langschwert, Sichel und



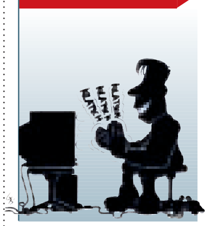
PS2 Schneller Stich oder wuchtiger Drehschlag? Bei den Kämpfen müsst Ihr die Vorteile Eurer Hiebe taktisch nutzen. Fehlschläge bersten dagegen Kisten und Vasen.

Katana besitzt also eine eigene Manöverliste, deren Hiebe Ihr erst lernen müsst. Entscheidend ist aber auch das Timing defensiver Manöver wie Block und Ablenkschlag, mit denen Ihr Euch taktische Vorteile verschafft. Kluge Samurais hauen sowieso nicht einfach nur drauf, denn Eure Klinge kann brechen und der Kämpfer außer Puste geraten. Zudem darf der Held auch Waffen und Gegenstände sammeln und schleudern.

Der Sinn des Lebens

Um alle Geheimnisse zu entdecken, braucht Ihr mehrere Samurai-Leben – zum Glück lassen sich alle gefundenen Waffen in spätere Abenteuer übernehmen. Ihr könnt Euch der örtlichen Gang anschließen, aber auch Bodyguard-Aufträge von Geschäftsleuten annehmen oder für den Stadthalter arbeiten. Damit macht Ihr Euch bei verschiedenen Stellen unbeliebt: Gesetzesfürchtige Helden werden zwar in allen Geschäften bedient, müssen sich aber stets vor der Unterwelt in Acht nehmen. Verbrecher fürchten dagegen die allseits präsenten Gesetzeshüter sowie Auftragskiller, die Euch die Bürger auf den Hals hetzen: Wenn Ihr den Krimi um korrupte Staatsdiener überlebt, entdeckt Ihr insgesamt acht Abspänne. *oe*

Oliver Ehrle



Ein Samurai braucht viel Know-How: "Way of the Samurai 2" kommt mit weniger Tasten aus als andere Kampfspiele, dafür braucht Ihr mehr Erfahrung. Um die vielen Gegner zu überlisten und ihre Spezialattacken zu lernen, müsst Ihr nicht nur im Kampf klug agieren, sondern Euch auch mit Waffenwahl und Extra-Power Vorteile verschaffen. Das erfordert nicht nur Routine, sondern auch Ausdauer: Wer nur gelegentlich mal die Stadt unsicher macht, vergisst schnell die vielen Kniffe und wirkungsvollen Schlagkombinationen – schließlich variieren sie je nach Waffe! Dank ausdrucksstarker Protagonisten und massig Events tummelt Ihr Euch in einer lebendigen Stadt, die viele Überraschungen für Euch parat hat. Optik und Klangholz-Musik des mittelalterlichen Japan liegen nicht jedermann.





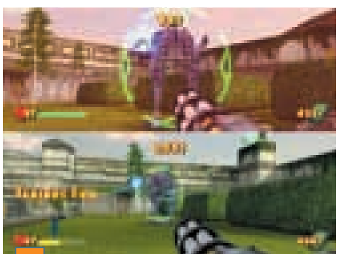
PS2 Die vielfältige Handlung erzählt "Way of the Samurai 2" mit zahlreichen Animationen und deutschen Texten – die meisten Dialoge könnt Ihr beeinflussen.

Serious Sam Next Encounter



PS2 Schlachtfest: Wenn der ernsthafte Sam genügend Combo-Zähler gesammelt hat, startet er einen Amoklauf – da fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.

Pralle Muskeln, coole Sprüche und dicke Wummen – mit diesen Markenzeichen erheiterte "Serious Sam" bereits zahlreiche Xbox-Ballermänner. Nun dürfen auch PS2- wie Cube-Schützen in die Haut des blonden Maulhelden schlüpfen, um eine drohende Alien-Invasion abzuwenden. Hierfür trampelt Ihr durch drei Dutzend antike (Zeitreisen machen's möglich) Levels und schießt auf alles, was sich bewegt. Die Monster-Palette reicht dabei von grünen Echsen über Feuerdämonen bis hin zu Kampfrobotern. Unterbrochen wird diese rüde Dauer-Action von gelegentlichen Sprungeinlagen sowie simpelsten Schalterrätseln. Wer sich lieber mit menschlichen Widersachern streitet, nimmt an einem der zahlreichen Multiplayer-Modi teil: Während die Cube-Fassung nur Splitscreen-Scharmützel unterstützt, dürfen Sony-Besitzer sogar im weltweiten Internet antreten. Schade bloß, dass "Serious Sam" soviel Spieltiefe wie Tic-Tac-Toe besitzt – uniformer Level-Aufbau und blindwütiges Fließbandgeballer öden schnell an. Zudem kommt die karge Optik oftmals ins Ruckeln – naja. *tk*



NGC Amüsant: Im Coop-Modus spielt Ihr die Story-Levels gemeinsam durch.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4
Via Linkkabel	–	–
Online	8	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Take 2
www.take2.de

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	**Die Hard Vendetta** (68%, MAN!AC 08/03)
Xbox	**Dead Man's Hand** (71%, MAN!AC 05/04)
NGC	**Die Hard Vendetta** (68%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2: Grafik 61 % Sound 65 % — **64%** Spielspaß

Gamecube: Grafik 62 % Sound 65 % — **64%** Spielspaß

Unseriös: eindimensionales Ego-Gebolze mit vielen Mehrspieler-Modi – nur für Action-Puristen.

Pokémon Colosseum



NGC Reisen erledigt Ihr ruckzuck auf diesem komfortablen Höllengefährt.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			4
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Mai

Entwickler: Param, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- \+ schön gemachte Spielwelt
- \+ witzige Kampfanimationen
- \+ kurzweilige Taktikgefechte

Contra
- \- zu starre Handlung
- \- schwache Rätsel
- \- detailarme Charaktermodelle

Alternativen:
- PS2: Final Fantasy X-2 (85%, MAN!AC 04/04)
- Xbox: Arx Fatalis (79%, MAN!AC 01/04)
- NGC: Skies of Arcadia Legends (87%, MAN!AC 06/03)

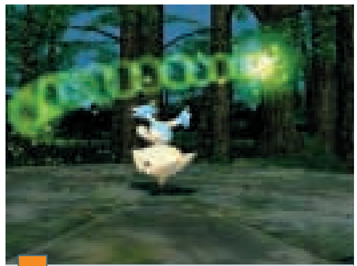
Pokémon Colosseum

Gamecube 76% Spielspaß
Grafik 77 %
Sound 69 %

Gelungenes Rollenspiel mit starker Gewichtung auf Monsterduellen und schwachen Rätseln.



NGC Psianas prächtiger Psychostrahl nützt bei diesem Gegner leider nichts.



NGC Ein seltener Gast: Celebi heilt das verseuchte Capoera Crypto-Pokémon.



NGC Idyllisch: In dieser lauschigen Waldsiedlung ist Eure orangehaarige Begleiterin zu Hause. Außerdem könnt Ihr hier das rare Celebi-Pokémon (oben) herbeirufen.

Nach dem sehr speziellen "Pokémon Channel" (MAN!AC 05/04) besinnt sich Nintendo mit "Pokémon Colosseum" wieder auf die Qualitäten der erfolgreichen Serie: Monster sammeln und rundenbasierte Taktikkämpfe. Diese finden, den Fähigkeiten des Gamecube angemessen, butterweich animiert in detailreichen 3D-Arenen statt. So könnt Ihr Eure, auf dem GBA gehegten, Taschenmonster auf den Spielewürfel portieren und in dreidimensionaler Pracht bewundern. Voraussetzung hierfür sind – 'Connectivity' lässt grüßen – ein "Pokémon Rubin"- oder "Saphir"-Modul sowie ein Linkkabel. Neben den aus "Pokémon Stadium" (N64) bekannten Arenakämpfen gegen den Computer oder bis zu drei menschlichen Gegnern macht vor allem der RPG-Modus das Spiel für Solozocker interessant – auch über die Grenzen der Pokémania hinaus.

Und so bekleidet Ihr die Rolle eines stachelhaarigen Pokémon-Trainers, der es in einer originellen Steampunk-Welt mit einer Gang skrupelloser Malefikanten aufnimmt.

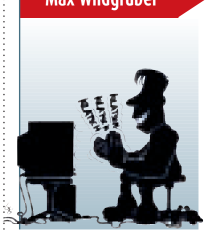


NGC Wo ist denn hier das Mad Maxomon? Die Glaskuppel dient als Arena.

Krallt sie Euch alle

Diese Unsympathen haben rund 50 niedliche Minimonster zu garstigen 'Crypto-Pokémons' pervertiert. Eure Aufgabe ist es nun – neben rundenbasierten Monster-Duellen gegen andere Trainer oder Gangmitglieder –, die versauten Viecher einzufangen und zurück zu verwandeln. Ihr schnappt die 'Cryptos' aber nicht wie gehabt in freier Wildbahn, sondern erstmals ausschließlich während der Duelle. Dieser 'Krallen' genannte Vorgang geht mithilfe spezieller Pokébälle vonstatten und ist nur von Erfolg gekrönt, wenn Ihr Eure Beute genug geschwächt habt. Geht das Pokémon vorher über den Jordan, habt Ihr Pech gehabt. Viele Viecher lassen sich nur ein einziges Mal im Story-Modus einsacken, bei Fehlversuchen hilft nur erneutes Laden. Der RPG-Modus dauert 20-30 Stunden, wobei ein Hauptteil der Zeit von den Kämpfen beansprucht wird. Die strikt lineare Handlung bietet gehobene Rollenspielkost, verlangt aber oft minutiöses Abgrasen der Areale nach Infos und Items. *mw*

Max Wildgruber



Ein Schritt in die richtige Richtung! Nintendo hat die Schwerpunkte von "Colosseum" richtig ausbalanciert: Während sich der Duell-Modus eher an Hardcore-Fans der GBA-Editionen richtet, finden Pokémon-Unkundige mit dem erfrischenden RPG-Part einen motivierenden Einstieg in die Welt der Taschenmonster. Diese präsentiert sich sauber gestaltet und wesentlich erwachsener, als man es von anderen "Pokémon"-Titeln bislang gewohnt war. Glanzpunkt des Spiels sind die hervorragenden Animationen der Pokémon, die überzeugend und voll gewitzter Einfälle durch die Arenen wuseln. Die Präsentation der Spielfiguren im RPG-Part ist dagegen gutes Mittelmaß. Alles in allem ein unterhaltsames RPG, das mit einem zu starrem Storykorsett nicht mehr ganz zeitgemäß erscheint.

World Championship Rugby



XB In den häufig vorkommenden Getümmeln sichert Ihr Euch den Ball durch zahlenmäßige Überlegenheit oder fleißiges Button-Hämmern.

Acclaim beweist Humor: Statt in direkte Konkurrenz mit Electronic Arts zu treten, bringt man kurzerhand eine Sportart auf den deutschen Konsolenmarkt, vor der selbst der Genregigant hierzulande zurückschreckt – Rugby.

Der vor allem in ehemaligen britischen Kolonien praktizierte Mix aus Fußball und American-Football mit einer gesunden Portion Härte hat derweil seinen ganz eigenen Charme: Ihr transportiert das Lederei per Laufspiel oder Kick in die gegnerische Malzone – Tacklings führen in der Regel zu Massenaufläufen, bei denen um den Ballbesitz gerangelt wird. Dank sinnvoller Vereinfachung der Steuerung und arcadelastiger Regelauslegung finden sich bei "World Championship Rugby" auch Nichtkenner der Materie schnell zurecht und genießen das rohe Spiel.

Die unterhaltsame Ballsportkeilerei überzeugt mit solider, wenn auch eher unspektakulärer Optik, die aber ausreichend Details und Übersicht liefert. Dazu gesellen sich ausreichend Optionen, so dass das Geschehen nicht so schnell langweilig wird. *us*



PS2 Putzig: Die Vogelperspektive erinnert an Ameisenfußball.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Swordfish, England
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL (PS2): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, DTS

PAL (Xbox): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 68 % Sound 72 % **70 %** Spielspaß

Xbox Grafik 68 % Sound 72 % **70 %** Spielspaß

Leicht zugängliche Versoftung eines Exotensports: dank solider Aufmachung durchaus interessant.

Ein Kater macht Theater



XB Mit dem Regenschirm pflückt Ihr nicht nur Gegner via Blasenattacke (einen habt Ihr so immer im Gepäck), sondern überwindet auch Abgründe per Gleitflug.

Basierend auf Dr. Seuss' Novelle und dem gleichnamigen Kinofilm jagt der ungestiefelte Kater den Bösewicht Alec Baldwin durch ein verzaubertes Familienhaus. Dabei hüpft die quirlige Miezekatze durch zwanzig bonbonfarbene, jedoch inhaltlich ähnliche Levels. Die skurrilen Gegner sind der jeweiligen Umgebung wie Dschungel oder Musikwelt angepasst. Fangt das nervige Ungeziefer mittels "Liquid Kids"-Blasenattacke ein und schmeißt sie je nach Bedarf auf andere Gegner oder aktiviert durch Beschuss Plattform produzierende Schalter. Weiter sammelt Ihr pro Abschnitt vier Schlüssel, um Minispiele freizuschalten, besteht taktische Endgegner-Scharmützel oder fliegt in einer Riesenblase durch die Gegend. Schließlich schwebt Ihr mit Eurem Allzweck-Schirm über Abgründe oder zerschmettert damit Extraspendende Kisten. Die schwammige Steuerung kostet Euch bei heiklen Sprungeinlagen Katzenleben, doch selbst Einsteiger überstehen Levels meist ohne Bildschirmtod. Fazit: Bunter, aber abwechslungsarmer 2D-Hüpfer für Kinder. *rf*



PS2 Stopft dem Boss die Gegner-gefüllten Blasen in sein offenes Ventil.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Magenta Software, UK
Hersteller: Vivendi Universal
www.magentasoftware.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 55 Euro

PAL (PS2): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

PAL (Xbox): Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Der Schatzplanet (71%, MAN!AC 01/03)
Xbox Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC Wario World (82%, MAN!AC 08/03)

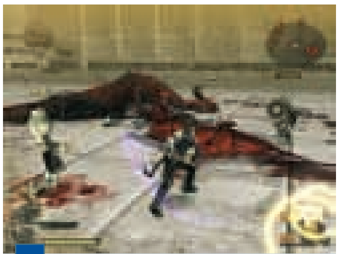
Playstation 2 Grafik 68 % Sound 51 % **54 %** Spielspaß

Xbox Grafik 64 % Sound 51 % **54 %** Spielspaß

"Pandemonium"-Klon im schicken Polygon-Gewand, aber mit einfallslosem Leveldesign.

Drakengard





PS2 In Ketten: Beim ersten Treffen ist Euer Drache noch etwas schwach.

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Juni
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Cavia, Japan
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
- + spannender Action-Mix
- + verbesserbare Waffenkünste
- + umfangreiche Handlung
- + aufwändige Präsentation

Contra
- – sehr linear
- – hässliche Pop-Ups

Alternativen:

PS2	Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 08/03)
Xbox	Panzer Dragoon Orta (82%, MAN!AC 04/03)
NGC	keine erhältlich

Drakengard

Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 79 %
80% Spielspaß

Einfach, aber motivierend: pompös in Szene gesetzte Gefechte mit Schwert und Drache.



PS2 Erobert die Festung: In den verwinkelten Hallen und Rundgängen verwirren Euch nicht nur die unzähligen Soldaten, sondern auch viele Sackgassen.



PS2 Der Drache greift Flugobjekte (oben) und Bodenziele (unten) an.

Umfangreiche Fantasy-Storys packt Square-Enix normalerweise in rätselgespickte Rollenspiele oder Action-Adventures. Doch "Drakengard" präsentiert sich als lineares Abenteuer im Kinoformat, in dem Ihr nur die Kämpfe bestreitet – entweder zu Fuß oder auf dem Rücken eines gewaltigen Drachen! Die Entwickler Cavia arrangieren die 13 Kapitel aus vielfältigen Elementen wie z.B. mehrere Renderfilme, in Echtzeit animierte Handlungsszenen, Duelle und gewaltige Luft- und Bodenschlachten. Held des mittelalterlichen Abenteuers ist Ritter Caim, der zwischen die Fronten zweier Armeen gerät: Bei dem Versuch, die eigene Schwester aus einer umkämpften Festung zu retten, verbündet er sich mit einem gefangenen Drachen – gemeinsam kann das Duo entkommen und blutige Rache nehmen. Ob die Helden vereint in den Sonnenuntergang flattern, nur einzeln überleben oder die Schwester retten können, bleibt Euch überlassen. Wer alle geheimen Events, Verbündete und Bonusmissionen findet, erspielt insgesamt fünf alternative Abspänne.



PS2 Feuerball: Mit Zaubersprüchen trefft Ihr auch entfernte Gegner.

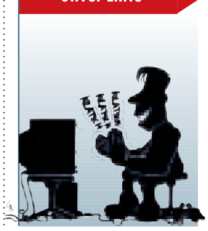
Bodenschlacht

Im Ritter-Modus blickt Ihr Claim über die Schulter und stürmt über gewaltige Schlachtfelder à la "Dynasty Warriors", in denen sich nicht nur Feinde, sondern auch Verbündete tummeln. Je nach Einsatz gilt es dabei Missionen zu erfüllen, etwa das Ausschalten bestimmter Einheiten oder das Erreichen von Checkpoints. Mit Waffen-Combos und Zauberattacken wie Erdbeben und Giftwolke streckt Ihr Eure Gegenüber nieder: Das Kampfsystem ist nicht gerade umfangreich, aber in Schatzkisten entdeckt Ihr insgesamt 64 verschiedene Klingen, Lanzen und Äxte. Diese nutzen in unterschiedlichen Situationen und lassen sich per Schultertaste flink wechseln. Für jeden Niederschlag kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die Euer Geschick mit der jeweiligen Waffe verbessern. Außerdem kann Claim seinen Drachenfreund rufen, der mit seinem Feueratem über den feindlichen Linien wütet. Damit solltet Ihr aber sparsam umgehen, denn Erfahrung sammelt Ihr so nicht.

Über den Wolken

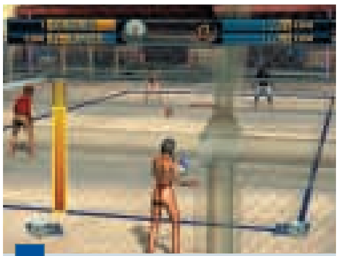
Die Flugmissionen erinnern an die "Panzer Dragoon"-Serie: Ihr flattert mit dem Drachen durch fliegende Schlachtschiffverbände oder über Festungen hinweg und ballert mit Flammen und Lenkgeschossen. Natürlich lernt auch der Drache neue Manöver und Attacken, allerdings nur an bestimmten Stellen der Handlung. Dank intuitiver Steuerung und intelligenter Verbindung ergeben die beiden Spielmodi ein spannendes Gesamtabenteuer: So schießt Ihr eine Festung erst aus der Luft sturmreif, bevor Ihr einen Fuß in sie setzt. Schlacht- und Kampfexperten seien allerdings gewarnt: Strategische Schachzüge sind nicht nötig und die Combos klappen mit einer Taste – "Drakengard" ist ein Abenteuer für Button-Klopfer. *oe*

Oliver Ehrle



Unkomplizierte Fantasy-Unterhaltung: Wer sich ein spektakuläres Fantasy-Abenteuer mit starken Charakteren wünscht und dabei auf endloses Palaver und Kisten-Schieberei verzichten kann, für den ist "Drakengard" ideal. Die Kämpfe gehen zwar nicht besonders trickreich über die Bühne, mit den vielen Waffen und wechselnden Spielmodi bringt Square-Enix trotzdem jede Menge Abwechslung ins Spiel. Die wuchtige Präsentation zeigt jedoch Detailschwächen: Massenschlachten und mächtige Pyro-Effekte machen viel her, aber daneben entdeckt Ihr hässliche Pop-Ups und manch steif animierten Soldaten, der zudem noch planlos in der Gegend herum steht. Wer über diese Kleinigkeiten hinweg sieht, bekommt spannende Schlachten mit variantenreichem Finale geboten.

Outlaw Volleyball



PS2 Bei ruhenden Situationen bleiben Euch Grafik-Ruckler erspart.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hypnotix, USA
Hersteller: TDK
www.hynotix.com

USK-Rating: 6 · Preis: ca. 30 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (77%, MAN!AC 10/03)
NGC Oktober

Alternativen:

PS2	Summer Heat Beach Volleyball (83%, MAN!AC 08/03)
Xbox	DOA Xtreme Beach Volleyball (79%, MAN!AC 05/03)
NGC	Beach Spikers (86%, MAN!AC 10/02)

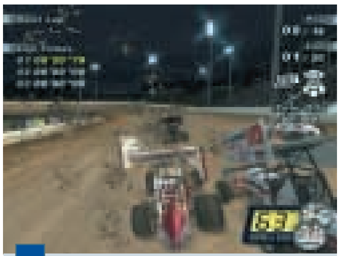
Playstation 2 — Grafik 66 % · Sound 75 % — **73 % Spielspaß**

Witziges Volleyball, das an der arg rucklígen Optik krankt.

Mit reichlich Verspätung trudelt das zweite rüde TDK-Sportspiel auch auf der PS2 ein. Bei "Outlaw Volleyball" tretet Ihr mit 16 mehr oder weniger ausgeflippten Athleten an und mischt den Gegner auf – im wahrsten Sinn des Wortes, denn neben Baggern und Schmetterbällen setzt es auf Wunsch auch mal eine Tracht Prügel.

Sowohl Aufmachung, Steuerung als auch die witzige Synchro blieben ebenso erhalten wie spielerische Ärgernisse (keine Zielmarkierungen in der Karriere). Leider ruckelt die Grafik außerdem kräftig, was das Spiel spürbar bremst. *us*

World of Outlaws Sprint Cars



PS2 Auf Dauer verdreckt Eure Ansicht, die sich nur begrenzt oft reinigen lässt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ratbag, USA
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com

USK-Rating: frei · Preis: ca. 15 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

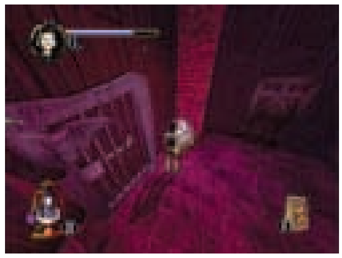
Playstation 2 — Grafik 63 % · Sound 52 % — **65 % Spielspaß**

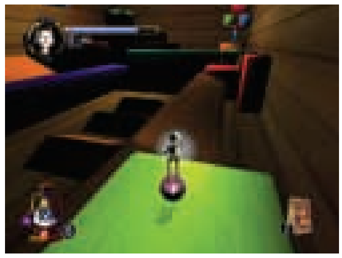
Schlichte, aber sauber gemachte und ungewöhnliche Ovalraserei.

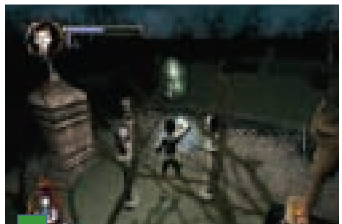
Wunder gibt es immer wieder: Stolze zwei Jahre nach dem Import-Test findet die ungewöhnliche Raserei "World of Outlaws Sprint Cars" doch noch als Minimalpreis-Veröffentlichung den Weg in PAL-Gefilde.

Mit asymmetrisch gestalteten Buggies flitzt Ihr über ein Dutzend Sandovale und prügelt Euch mit bis zu 23 Konkurrenten um den Sieg. Dank umfangreicher Karriere und netter Gimmicks wie Abreißvisiere und spektakuläre Massencrashs lohnt sich's als Alternative zum gängigen Rennfahrallerlei, zumal es technisch eine ordentliche PAL-Anpassung bietet. *us*

Die Geistervilla







XB Öffnet in der Parallelwelt via Schalter eine Tür, rollt als Mini-Held auf einer Kugel durchs Kinderzimmer und bringt die steinernen Chorknaben zum Singen (von oben).

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: High Voltage Software, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.geistervilla-spiel.de

Pro
+ kindergerecht-gruselige Atmosphäre
+ logische und abwechslungsreiche Rätsel
+ technisch sauber mit tadelloser Kamera,...

Contra
- ...was jedoch nicht für die PS2-Version gilt.
- hektische Kämpfe
- teils stupides Seelen suchen

Alternativen:
PS2: Scooby-Doo! Fluch der Folianten (Test auf Seite 94)
Xbox: Grabbed by the Ghoulies (76%, MAN!AC 01/04)
NGC: Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)

Die Geistervilla

Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 70 % – **70%** Spielspaß
Xbox: Grafik 74 %, Sound 70 % – **75%** Spielspaß

Kindgerechtes Grusel-Abenteuer mit neckischen Rätseln, schauriger Atmosphäre und ordentlicher Technik.

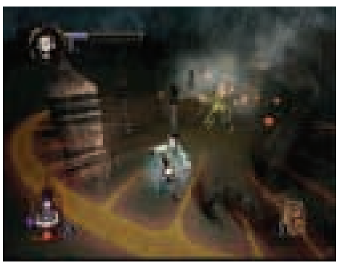


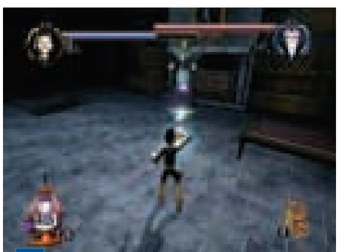
XB Um die teils mühsam versteckten Seelen via Zauberlampe einsammeln zu können, müsst Ihr einen Raum von Gegnern befreien oder das jeweilige Rätsel lösen.

So hat sich Zeke sein Vorstellungsgespräch nicht vorgestellt: Vom Nebel begleitet trottet der emsige Arbeitnehmer in Richtung neue Wirkungsstätte – ein gespenstisches Anwesen samt unheimlicher Bewohner. Nachdem Ihr das gruselige Gemäuer betreten habt, erkennt Ihr umgehend die Sachlage: Ihr seid gefangen in der Geistervilla und nur mit Hilfe der mysteriösen Wahrsagerin Madame Leota werdet Ihr das Tageslicht erneut erblicken. Im Tutorial erklärt die weise Dame Eurem Alter Ego Aufgabenstellung sowie die neu erworbenen Fähigkeiten. Ab sofort verfügt Ihr über Tapferkeitsanzeige, magische Laterne sowie eine Hand voll Leben. Die Funzel spendet nicht nur Licht, sondern bekämpft ebenso Geister mittels Feuerkraft.

Jäger und Gejagter

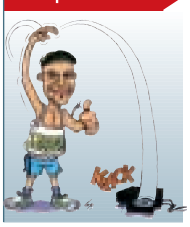
Eure zauberhafte Lampe wird dank sechs versteckter Seelensteine zum ultimativen Geisterschreck – bei einer Schar Monster nutzt Ihr sodann die halbautomatische Zielerfassung und saugt nach erfolgreichem Exorzismus die herumstreunenden Seelen ein. Neben Spukgestalten hausen auch Spinnen und der böse Atticus Thorn im verfluchten Anwesen. Letzterer Bösewicht will alles Gute in der Welt auslöschen und schart daher alle niederträchtigen Gesellen um sich. Um diesem unflätigen Unterfangen ein Ende zu bereiten sammelt Ihr fleißig Totenscheine, nutzt Standuhren um den Spielstand zu speichern und schluckt energiespendende Tapferkeitstränke. In den unzähligen Räumen löst Ihr schließlich vielfältige Rätsel, absolviert knackige Hüpfeinlagen und haltet Euch Geister via Ballereinlagen vom Leib. *rf*





PS2 Mit Diamanten verbessert Ihr die Lampenpower (oben). Unten fordert Euch der böse Magier zum Duell.

Raphael Fiore



Liebhaber von skurrilen Rätsel- und Abenteuer-Einlagen aufgepasst: Denn obwohl oder gerade weil Take 2s "Geistervilla" nichts mit dem Eddie-Murphy-Streifen gemein hat, überzeugt die virtuelle Gespenster-Hatz mit ansprechender Rätsel- und Action-Kost. Besonders empfehlenswert: Das dynamische Netz-Tauziehen mit den Riesenspinnen sowie das frische Billiardtisch-Abenteuer. Bei Letzterem schrumpft Euer virtuelles Ebenbild auf die Größe eines Wichtels und positioniert sich geometrisch geschickt neben eine Billiardkugel, damit die Queue-schwingende Geisterhand den Ball versenkt. Lediglich das teils zähe Seelenfangen sowie die nüchterne PS2-Technik schrecken angehende Geisterjäger etwas ab. Nichtsdestotrotz ein Geheimtipp für junge und alte (Xbox-)Gruselfans.

Die Disneyland-Attraktion "Haunted Mansion"

Oder: Wo die "Geistervilla"-Programmierer ihre Inspirationen sammelten



Man erzählt sich, dass eine verlorene Seele durch das verwunschene "Haunted Mansion"-Gemäuer streift und vergebens auf ihren Ehemann wartet. Während in Disneyland USA die Braut das Dachgeschoss bewohnt, scheucht im Pariser-Pendant eine hässliche Phantom-Figur die ruhelose Frau durch die Villa. Auch die äußere Erscheinung der beiden Spukhäuser weist Unterschiede auf. So gaukelt das Original ein normales Haus vor, während das Pariser-Maison-hantée von innen wie außen gespenstisch wirkt.

Steel Battalion Line of Contact



XB Top: Die authentische Cockpit-Ansicht sorgt für Mittendrin-Gefühl.

Das wohl exklusivste Videospiel-Vergnügen geht in die zweite Runde: Setzte "Steel Battalion" mit seinem gigantischen Controller bereits in der Solo-Fassung Maßstäbe, bleibt auch die Online-Variante einem erlauchten Zocker-Kreis vorbehalten – ohne Xbox-Live-Anbindung und passendes Steuerpult verweigert "Line of Contact" den Dienst.

Im Zentrum der ausschließlich für Mehrspieler-Schlachten ausgelegten Roboter-Simulation steht die 'Campaign': Hier treten mindestens sechs und maximal zehn Mech-Piloten zum mehrteiligen Online-Krieg an. Versammelt Ihr weniger Kämpfer im Netz, steht nur ein freies Match zur Verfügung – Besitzern von Standard-DSL bleibt in der Regel leider nur diese Möglichkeit, denn für sie ist in der Regel bei zwei bis drei Konkurrenten auf einmal Schluss.

Durchs Erfüllen von Missionen reduziert Ihr sukzessive das Punktekonto Eurer Widersacher – sinkt deren Zähler auf Null, ist das Netzwerk-Scharmützel entschieden.

Um das Robo-Gezanke aufzulockern, integrierten die Entwickler einige neue Gimmicks: Belauscht mit dem entsprechenden Extra die Headset-Funksprüche der Gegenseite, markiert einen Opponenten per Peilsender oder reguliert den Abgasstrahl Eures Mechs – so verschwindet Ihr temporär vom feindlichen Radar. Auch eine Hand voll neuer Kampfmaschinen können von fleißigen Zockern erobert werden.

Gesellige Naturen freuen sich ferner über zahlreiche Community-Optionen: So dürft Ihr individuelle Pixel-Wappen entwerfen und diese hernach ebenso mit Freunden tauschen wie Euren aufgerüsteten Mech. *tk/us*

Thorsten Küchler



Nicht gerade kundenfreundlich: Vermissten wir beim Ur-"Steel Battalion" noch die Online-Funktion, fehlt bei der inoffiziellen Fortsetzung wiederum jedwede Solo-Variante – somit geht "Line of Contact" als sündhaft teures Add-On in die Videospiel-Geschichte ein. Wer jedoch den notwendigen Monster-Controller und eine möglichst dicke Datenleitung sein Eigen nennt, darf sich auf Mehrspieler-Gefechte der besonderen Art freuen: Wenn mehrere perfekt simulierte Riesenroboter über die Xbox-Live-Schlachtfelder stampfen, erreicht das Stimmungsbarometer ungekannte Höhen. Umso bedauerlicher, dass die taktisch geprägte Kampagne den meisten Normalspielern mangels Bandbreite vorenthalten bleibt – hoffen wir drauf, dass Capcom da zukünftig für Abhilfe sorgt.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	–
Via Linkkabel	10
Online	10

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro, mit Controller: 200 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

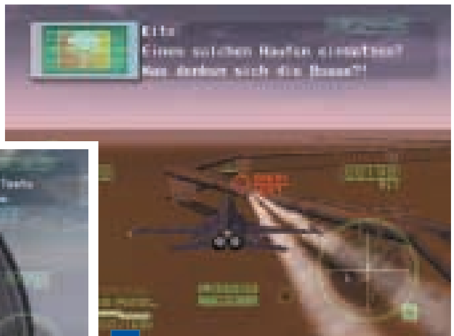
Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Armored Core 2 – Another Age (78%, MAN!AC 12/02)
- Xbox: Mech Assault (83%, MAN!AC 09/02)
- NGC: Robotech: Battlecry (nicht getestet)

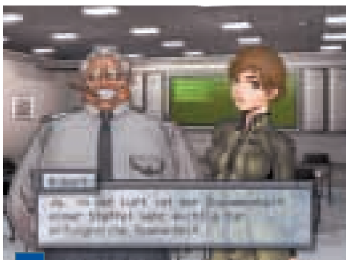
Xbox — Grafik 82 % — Sound 90 % — **81 % Spielspaß**

Online-Fortsetzung zur 'realistischsten' Mech-Simulation – nur mit Mega-Controller spielbar!

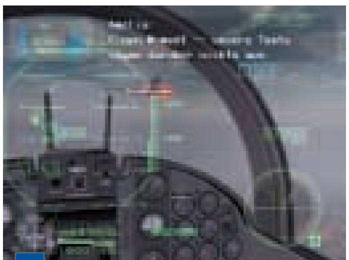
Deadly Skies 3



PS2 Boden-Angriffe im Tiefflug sorgen für Überraschung beim Gegner.



PS2 In der Basis erzählen die Kollegen wenig Nützliches.



PS2 Die Cockpit-Sicht bietet zwar das beste Fluggefühl, aber wenig Überblick.

Flieger, grüß' mir die Sonne: Zum dritten Mal steigen die Konami-Piloten in die Lüfte. Dank Zusammenarbeit mit Jet-Herstellern wie Boeing und Grumman kommen über 130 Flugzeuge, darunter MiG-29 und Eurofighter zum Einsatz.

Eine groß angelegte Story mit über 37 Missionen führt Euch dabei in einen fiktiven Konflikt, ausgiebig erzählt von Manga-Charakteren via Standbildchen. Für die Einsätze schlüpft Ihr in die Rolle diverser Piloten, unterstützt von Flügelmännern. Die Missionen reichen von Luftüberlegenheit und Bodenangriffen bis hin zu Eskortierungen.

Im Flieger habt Ihr die Wahl zwischen drei Kontroll-Schemata, welche die Steuerung entsprechend vereinfachen oder realistischer gestalten. Neben zwei frei drehbaren Cockpitansichten sorgt eine Außenperspektive für Übersicht. Im Replay begutachtet Ihr schließlich absolvierte Missionen.

Zwischen den Einsätzen informiert Ihr Euch über die taktische Lage, sprecht mit anderen Piloten und repariert beschädigte Jets. Daneben handelt Ihr im Shop mit neuen Waffen und Flugzeugen. Einsteiger freuen sich: Im Gegensatz zu Sammys "Lethal Skies 2" erfolgen hier die diffizielen Start- und Landemanöver automatisch. *ts*

Thomas Stuchlik



Trotz großem Umfang bieten Konamis Flieger wenig Tiefgang. Zum einen liegt das am Flugverhalten, das sich als zu simpel erweist und wenig Simulationsaspekte bietet. Kurz: Man bekommt nur wenig Gefühl für den eigenen Jet. Sim-Veteranen bemängeln zudem fehlende Starts und Landungen. Zwar präsentieren sich die Einsätze in solider flüssiger Optik, trotzdem werden diese nach und nach etwas eintönig. Daneben sorgen die teils dumme KI (Freund wie Feind) für Ärger bzw. Langeweile. Überflüssige Labereien zwischen und während der Missionen (via Funk) nerven auf Dauer schließlich gewaltig. Positiv dagegen überraschen der große Flugzeug-Park sowie massig freispielbare Extras, die für längerfristige Motivation sorgen.

Genre: Action-Flugsimulation
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konamistudio.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: Mai
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02)
- Xbox: Crimson Skies (87%, MAN!AC 12/03)
- NGC: keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 68 % — Sound 52 % — **65 % Spielspaß**

Arcadelastige Flug-Sim mit vielen Jets und großem Missions-Umfang, aber wenig Tiefgang.

Scooby-Doo! Fluch der Folianten

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro

Playstation 2

PAL: minimale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

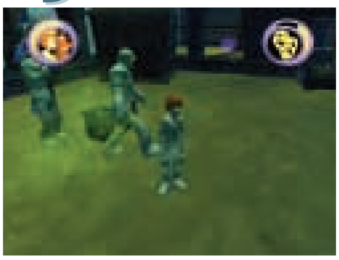
PAL: minimale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Scooby-Doo! Fluch der Folianten

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	69 %	48 %	58 %
Xbox	66 %	48 %	58 %
Gamecube	66 %	48 %	58 %

Kurzes Geisterjäger-Abenteuer mit netten Gags sowie leichten Rätseln aber drögem Spielablauf.





GC Witzig: Veräppelt die Monster mit Mumien- und Geister-Kostümen.



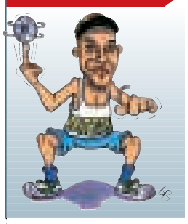
XB Und... Action! Shaggy und Scooby vereiteln per Geisterbuch den Fluchtversuch der Mumie – oben rechts im Bild seht Ihr, wieviel Magie Euer Wälzer noch besitzt.

Der ängstliche Scooby-Doo hetzt mit seiner Geisterjäger-Crew erneut Möchtegern-Gangstern und Spukgestalten hinterher. Dabei schlüpft Ihr entweder ins Fell der titelgebenden Töle oder übernehmt Mr. Anti-Einstein Shaggy. Der jeweils inaktive Kollege hängt sich dann automatisch an Eure Fersen. Gelegentlich lösen die beiden Polygon-Stoffel auch getrennt Aufgaben – beispielsweise wenn Shaggy nicht durch eine kleine Öffnung passt.

Gespenstergeschichten

Das Abenteuer der beiden nimmersatten Witzbolde gestaltet sich folgendermaßen: Ihr schleicht, kriecht und klettert durch fünf Szenarien wie ein verzaubertes Filmstudio oder den Sumpf des Grauens. Den mächtigsten Wegbegleiter findet das kongeniale Duo bereits nach dem kurzen Tutorial: eine über Zauberkräfte verfügende Geisterjägerfibel. Mit dieser fangt Ihr Spukgestalten via Hämmern auf den jeweils angezeigten Knopf – weiterhin verwirrt Ihr die Monstrositäten mit zahlreichen Geister-Kostümen. Zur Lösung einer Episode wollen außerdem fünf Hinweiszettel gefunden werden. Wer darüber hinaus fleißig Zutaten sammelt, schaltet fünf Minispiele frei – versucht Euch sodann am Wettessen oder düst mit dem Rennboot auf einem See herum. *rf*

Raphael Fiore



Lustig bist du, Scooby-Doo, aber leg' doch spielerisch mal zu: Dein "Luigi's Mansion"-Verschnitt hält leider in vielen Punkten nicht mit dem offensichtlichen Vorbild mit. Die Spukgestalten versprühen kaum Charme bzw. lassen sich ohne große Anstrengung einfangen. Zudem steuern sich die Protagonisten dezent träge, weshalb Ihr Euch bei der Geisterjagd immer wieder verhaspelt. Ebenso fällt die Spieldauer ziemlich kurz aus und dem langatmigen Bildschirmgeschehen fehlt's an Abwechslung. Trotzdem gefällt mir die schicke Inszenierung, der toll portierte Humor des TV-Quintetts sowie die (gegenüber dem Vorgänger verbesserte) Kameraführung. Somit bleibt "Fluch der Folianten" dank simplen Rätseln und eingängiger Steuerung ein reiner Fall für Einsteiger und Scooby-Fans.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Artificial Mind & Movement, Kanada
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ tollpatschig-sympathisches Helden-Duo
+ Geisterfangen à la "Luigi'sMansion"
+ einsteigerfreundliche und logische Rätsel

Contra
– hakelige Steuerung
– Geister ohne Charme
– spartanische und ruckelige Optik

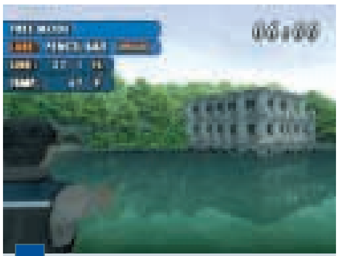
Alternativen:

PS2	Scooby Doo: Nacht der 1000 Schrecken (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Die Geistervilla (siehe Test auf Seite 92)
NGC	Luigi's Mansion (87%, MAN!AC 06/02)



PS2 Fang' uns doch, wenn du kannst: Der rote Ritter jagt Eure Angsthasen drei Runden lang durchs Filmstudio – der Radar oben rechts zeigt an, wo der üble Verfolger steckt.

Bass Master Fishing



PS2 **Limitiert: Ihr dürft nur auf festgelegten Bahnen um den See schippern.**

Nachschub für Hobby-Angler: Bei Bigbens Tümpelfischerei nehmt Ihr an insgesamt zehn Turnieren teil und versucht, möglichst dicke Kiementräger an den Haken zu bekommen. Der Spielablauf hält sich an bewährte Genre-Standards: Wählt einen passenden Köder, werft die Angelschnur aus und zerrt einen dicken Fisch in Eure Beutetasche – das Wiegen entscheidet schließlich über Sieg oder Niederlage. Schade bloß, dass "Bass Master Fishing" lächerlich wenige Spielmodi bietet und die Digi-Barsche teils partout nicht anbeißen wollen – da bietet die Konkurrenz mehr. *tk*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Agetec, USA
Hersteller: Bigben Interactive
www.bigben-interactive.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ Angel
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

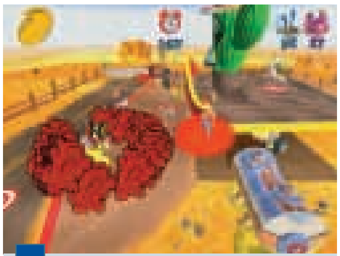
Alternativen:

PS2	Fisherman's Challenge (61%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Pro Cast Sports Fishing (64%, MAN!AC 10/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 58 % – Sound 41 % – **52 % Spielspaß**

An Umfang sowie Spannung arme Angel-Sim zum Sparpreis.

Super Farm



PS2 **Hoppla: Wer die Bombe nicht wirft, sprengt sich selbst hoch.**

Als notgeiles Bauernhoftier ist das Leben hart: Das neu eingetroffene Huhn Pamela erhöht nicht nur den Konkurrenzkampf unter den männlichen Mitbewohnern, sondern wird auch noch entführt. Im Rahmen einer schrillen Story kloppt Ihr Euch mit dem Vieh Eurer Wahl durch einen abgedrehten "Power Stone"-Verschnitt: Meist vermöbelt Ihr mit Hilfe skurriler Waffen die Kontrahenten, manchmal müssen eine bestimmte Zahl Objekte gesammelt werden. Technisch ist das bunte Geschehen ansprechend und ohne Fehler, dank Splitscreen dürfen vier Mann gleichzeitig ran – nett. *us*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Asobo Studio, Frankreich
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	War of the Monsters (79%, MAN!AC 05/03)
Xbox	Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03)
NGC	Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 – Grafik 66 % – Sound 58 % – **63 % Spielspaß**

Simpel, aber launig: bunte Simpelkeilerei für zwischendurch.

GIB DI WAHN

JETZT MIT 3

FÜR PS2



DOPPELTE KAPAZITÄT EINER STANDARD MEMORY CARD! SPIELSTÄNDE LADEN, KOPIEREN, SPEICHERN, LÖSCHEN UND KOMPRIMIEREN. ERMÖGLICHT DAS TAUSCHEN VON EYE-TOY-VIDEOCLIPS, HERUNTERLADEN UND TAUSCHEN VON SPIELSTÄNDEN. DAZU SIND NOCH 100 „POWERSAVES“ AUF DER KARTE ENTHALTEN.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart 3 €
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR XBOX



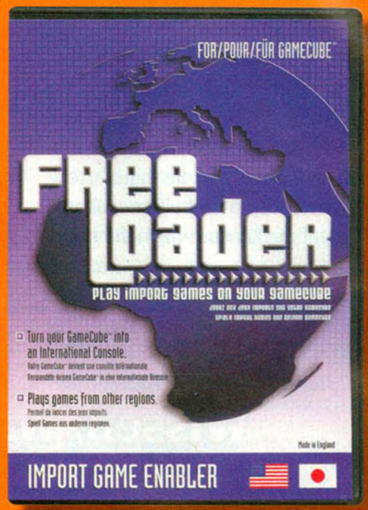
ANSCHLUSS-SET FÜR DIE XBOX BESTEHEND AUS RGB-SCART-KABEL MIT EXTRA STEREOAUSGANG, S-VIDEO AUSGANG UND OPTISCHEM AUSGANG. INKLUSIVE OPTISCHEM AUDIO-KABEL.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart 3 €
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR GAMECUBE



ERMÖGLICHT DAS SPIELEN VON IMPORTGAMES OHNE MODIFIKATION DER KONSOLE! SPIELT AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SPIELE AUF EINEM PAL-GAMECUBE AB, UNTERSTÜTZT SOGAR DAS ABSPIELEN VON PAL-SPIELEN AUF EINEM IMPORTIERTEN GAMECUBE.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 25 €)

Der Abonennt spart 3 €
Der Werber spart 25 €

Preisvorteil: 28,-

*9 Ausgaben ohne und 3 Ausgaben mit DVD

powered by bigben interactive

R DEN SINN!

GENIALEN ABOPRÄMIEN

für PS2, Xbox oder Gamecube

Wenn Du jetzt einen Freund als neuen MAN!AC-Abonennten wirbst, schenken wir Dir eine der nebenan abgebildeten Prämien. Zusammen spart Ihr dabei bis zu 28 €

ABO-HOTLINE

089/85709227

COUPON EINSENDEN AN: CONSODATA•MAN!AC ABO•POSTFACH 1410•82143 PLANEGG

Ich bin der Werber und will die Prämie! Sobald der von mir geworbene Abonennten (nebenan ausfüllen) das Abo bezahlt hat, geht mir die gewünschte Prämie zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Ich will folgende PRÄMIE haben:



MAX Memory 16 MB
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine PS2: Doppelt so viel Platz wie auf der normalen Memory-Card.



Kabelset
KOSTET IM HANDEL 20 EURO
Für Deine Xbox: Praktischer Anschluss-set mit den wichtigsten Kabeln.



Freeloader
KOSTET IM HANDEL 25 EURO
Für Deinen Gamecube: Spielt Import-spiele auf einem PAL-Gamecube.

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) zum Sonderpreis von €39 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Mein Abo kann ich bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit beim Absoservice Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift X 2. Unterschrift X (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Bei Zahlung per Bankeinzug:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

Coupon einsenden an:

CONSODATA
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

oder per Fax 089/85709131

Handheld-Themen im Überblick

Lufia fürs Handy

Seit März verkauft Taito das Kult-Rollenspiel "Lufia" (SNES) für japanische Handys, der Download kostet nur knapp drei Euro.



Final-Fantasy-Remake

"Final Fantasy"-Fans läuft das Wasser im Mund zusammen: Im Juli bringt Square-Enix die ersten beiden Episoden der Serie auf japanische Game Boys. Das Doppelabenteuer wird sowohl grafisch, als auch inhaltlich überarbeitet. Ob "Final Fantasy 1 & 2 Advance" auch in Europa erscheint, ist noch unklar.



Nokia-Nachschlag: Das N-Gage QD

Beim ersten Anlauf konnte Nokia die Videospieler nicht so recht überzeugen: Kurze Akku-Laufzeit und Unhandlichkeit beim Telefonieren kritisieren N-Gage-Besitzer am meisten. Das soll sich ab Mai ändern, dann verkauft Nokia die Variante 'N-Gage QD'. Der Neuling soll nicht nur die bekannten Mängel ausmerzen, sondern auch eine neue Online-Software besitzen und günstiger sein: Ohne Vertrag kostet das Handyheld 200, mit Vertrag 100 Euro.



Mit weniger kantigem Gehäuse und Abmessungen von 118x68x22 mm sieht das QD dem Game Boy Advance ähnlicher als sein Vorgänger – an Tasten, Serie60-Hardware und 4096-Farben-LCD ändert sich nichts. Zocken wird allerdings komfortabler, denn die Spiele steckt Ihr in einen Schacht an der Rückseite des Gehäuses, auf Knopfdruck lassen sie sich schließlich starten. Mit der verbesserten Akku-Laufzeit dürft Ihr außerdem zehn Stunden spielen oder fünf Stunden telefonieren – dank Front-Lautsprecher könnt Ihr das Gerät dabei sogar richtig bequem halten. Um den Preis zu drücken, haben die Finnen dagegen MP3-Spieler und UKW-Radio ausgebaut.

Neu ist außerdem die Software "Arena Launcher", die Eure Spiele via GPRS-Verbindung online bringt: Die ersten kompatiblen Titel sind "Pandemonium", "Tomb Raider" und "Tony Hawk's Pro Skater". Diese unterstützen allerdings nur das Laden von Ranglisten, Online-Tipps und Extras. Ghost-Fahrer zum Tauschen wird es in "Crash Nitro Cart" (August) geben, dann dürft Ihr immerhin Eure besten Rennen ins Netz stellen. Echte Online-Duelle sind bei den angekündigten Titeln noch nicht möglich, das klappt nur per Bluetooth. In Zukunft will Nokia die Arena gründlich ausbauen: Muliplayer-Matches, Zuschauer-Modus, Chats und Freundesliste sollen 2005 für Handheld-Spieler selbstverständlich sein – hoffentlich sinken die GPRS-Gebühren, sonst spielt Ihr Euch ins Armenhaus! Wer bereits ein N-Gage besitzt, wird von dem Online-Vergnügen nicht ausgeschlossen, ladet die Arena einfach bei Ngage.com herunter. *oe*



Sehr praktsich: Das N-Gage QD besitzt einen Modulschacht an der Außenseite.





Mit Arena-Unterstützung: in "Sims: Bustin Out" (links) tauscht Ihr Highscores gegen Download-Extras, bei "Crash Nitro Cart" (rechts) überträgt Ihr Ghost-Fahrer.

POCKET NEWS

Kartenleser für Game Boy



Zum Rollenspiel "Legends: The Legend of the Awakening Dragon King" liefert Bandai in Japan ein Linkkabel für die hauseigenen Karten-Handhelds "Soul Doll" und "Tarispod", die solo wie ein Kampf-Tamagotchi mit optischer Kartenspiel-Schnittstelle funktionieren. PAL-Termin: Vergesst es!

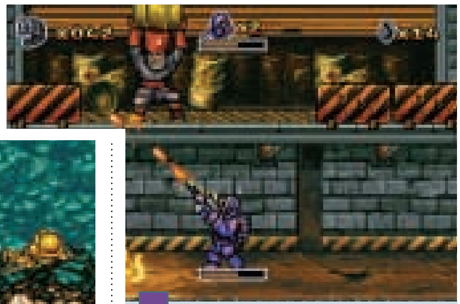


Windows-Spiele im Handy: Motorola MPx



Handy, PDA und Spielhandheld wollen zusammen wachsen, das probiert auch Motorola aus: Deren neue Handy-Serie "MPx" kommt mit Intel Xscale-Prozessor, dem Betriebsystem Windows für Pocket-PC 2003 Phone Edition sowie je nach Modell auch mit Touchscreen bzw. Tastatur. Damit sind die Motorola-Handys mit DivX-Filmen und allen Pocket-PC-Spielen kompatibel, per Emulator könnt Ihr sogar C64- und NES-Oldies in die Tasche stecken. Im Herbst erscheint das Luxusmodell "MPx" (links), Motorola baut aber auch einfachere Varianten im 'normalen' Handy-Look

CT Special Forces 3 Bioterror



GBA Knattert dem bärtigen Russen-Boss seine schützenden Barrieren weg.

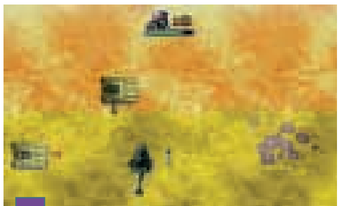
Alarm! Terrororganisationen infiltrieren Euren GBA mit DNS-modifizierten Superkriegern. Zur Verteidigung gegen das biologische Molekül-Inferno rückt die titelgebende CT Special Force aus. Für die gefährliche Mission wurden drei besonders qualifizierte Soldaten ausgewählt: Der Experte für urbane Kriegsführung Stealth Owl, der Infiltrations-Spezialist Raptor sowie der Pilot Aquila One, welcher es sich in einem Kampfhelikopter bequem macht. Euer Fronteinsatz beginnt in der Luft: Raptor stürzt sich per Fallschirm in die Höhle des Löwen. Achtet dabei auf den Höhenmesser bzw. die Landezone, damit Euer Soldat nicht auf dem Boden zerschellt. Sodann schießt Ihr Euch in "Metal Slug"-Manier durch feindliche Formationen und nutzt neben der Standard-Wumme auch das Maschinengewehr oder Granaten. Dicke Ballermänner wie Raketen- und Flammenwerfer runden das Waffen-Repertoire Eurer Truppe ab. Bei Scharfschützen- und Rettungs-Aufträgen via Helikopter erledigt Ihr nicht nur Terroristen-Gesocks, sondern befreit auch Geiseln aus den Fängen des Bösen. Der 'Herausforderungs'-Modus steht schließlich für derbe Link-Gefechte gegen Euren Kumpel auf verschiedenen Karten. *rf*



GBA Soldat Stealth Owl schießt sich durch die actionreichsten Gebiete.

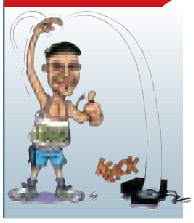


GBA Im feuchten Element jagt Ihr mit Eurer Harpune Terroristen.



GBA Die Vertikal-Levels enttäuschen durch Feindarmut und lahme Steuerung.

Raphael Fiore



Erstaunlich, was die Franzosen alles in "CT 3" gepackt haben! Während der 21 Levels ballern sich Eure drei Kampfexperten durch vielseitige und grafisch beeindruckende Landschaften. Auch die Gegner überzeugen mit äußerst humorvollen Animationen à la "Metal Slug". Doch mit dem großen SNK-Bruder kann die "CT"-Einheit trotzdem nicht mithalten: Denn die Levels kränkeln an dezenter Einfältigkeit und die Vertikal-Shooter-Abschnitte riechen nach billigem Handy-Spiel. Erwartet weiterhin kein von Feinden übersätes GBA-Display – statt Dauerfeuer benötigt Ihr des Öfteren taktisches und geruhsames Vorgehen. Trotz Passwort-Funktion werden schließlich nur Baller-Profis richtig glücklich: Das fesche Schützenfest fordert nämlich so manch virtuelles Leben.

Entwickler: L.S.P., Frankreich
Hersteller: L.S.P
www.lspgames.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

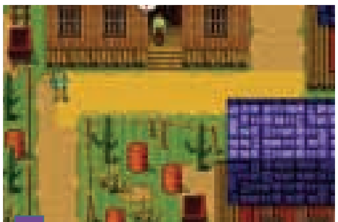
GBA
Grafik 82 %
Sound 70 %
77 % Spielspaß

Hammerhartes Edel-Geballer à la "Metal Slug" mit klugem aber teils langatmigem Leveldesign.

Scooby Doo 2 Die Monster sind los



GBA Haut dem Blechkopf die Energie weg und gebt ihm via Combo den Rest.



GBA Versteckspiel: Meistert den Level erfolgreich, um ihn als Minispiel zu öffnen.

Dumm gelaufen für Mr. Tollpatsch Scooby und seine Geisterjäger-Crew: Ein Museum stellt Kostüme von Bösewichten aus, doch den Spuk-Kapuzen gelüstet es nach Rache. So verstreuen sich die Gespenster in fünf Levels wie der alten Goldgräberstadt oder der Monsterburg. In den Szenarien sammelt Ihr Hinweise und bekämpft kleine wie große (Boss)-Biester. Damit Eure Truppe während der Kämpfe nicht schwächelt, fresst Ihr Appetit-Zügler wie Scooby Schmeckis, Hamburger und Hühnchen. Shaggy & Co. besitzen individuelle Angriffsvarianten – von der Hinternattacke über Schwertschwinger bis hin zu Lanzenstichen. Erfolgreiche Geisterjäger schalten Minispiele frei: Steile Abfahrten auf dem Shaggy-Board, lustiges Anschleichen sowie flitzige Autorennen stehen im Angebot. Leider enttäuschen verzögerte Kontrollen bzw. uninspirierter Levelaufbau – einzig die Minispiele bringen Abwechslung in den tristen Alltag. *rf*

Entwickler: THQ, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 30 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 48 %
Sound 50 %
39 % Spielspaß

Scooby-Doo ohne Witz und Charme: träger und kurzer Hüpfer mit meist arg langweiligen Levels.

Dragon Ball Z Taiketsu



GBA Goku haut seinen Gegner mittels ungenau auszuführendem Special um.



GBA Nur als Standbild ansehnlich: Die Figuren bewegen sich sehr träge.

Vorhang auf für die nächste "Dragon Ball"-Versoftung: Schlüpft in die Haut von Anime-Charakteren wie Goku, Krillin oder Trunks und tretet zu Martial-Arts-Duellen an. Solo-Prügler legen entweder Trainingsrunden ein oder nehmen an Turnieren teil. In Letzteren haut Ihr sechs Normalo-Gegner sowie zwei Bosse um. Dadurch erhaltet Ihr neue Spielfiguren und massig Z-Punkte. Diese lassen sich wiederum gegen Biografien und Bildergalerien der Comic-Helden eintauschen. Wer über genug Kondition verfügt, stellt sich außerdem der 'Ausdauer'-Herausforderung gegen ständig wiederkehrende Gegner oder befördert im 'Gegen die Uhr'-Modus acht Feinde möglichst schnell auf die Bretter – via GBA-Link dürft Ihr gar einen Kumpel zum Zweikampf auffordern. Doch trotz aller Options-Vielfalt, werden hier selbst Fans nicht glücklich: Hakelige Steuerung, Funzel-Figuren und ein unausgewogener Härtegrad vergällen nämlich den Spaß. *rf*

Entwickler: Webfoot Technologies, Japan
Hersteller: Atari
www.webfootgames.com
Preis: ca. 35 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 44 %
Sound 40 %
38 % Spielspaß

Hektisches Gekloppe mit ungenauer Steuerung und einschläferndem Spielablauf.

MAIL!AC

Phantom-Schmerzen

Wie jeder muss auch ich Euch loben. Zwar finde ich Euer Magazin zu bunt, aber das ist ganz und gar nicht schlimm. Als ich mir heute früh Eure neue Ausgabe bei der Tanke gekauft habe, war ich als erstes von Eurem "Resident Evil 4"-Bericht angetan. Ich finde ihn außerordentlich gut, wie auch den Rest dieses Magazins. Ich hoffe mal, Ihr werdet weiter jede kleine Info über das Spiel im Heft bringen.
Da ich in letzter Zeit immer mehr Ankündigungen über die Phantom-Konsole von Infinium höre, muss ich sagen, dass die Firma gegen Sony, Microsoft und Nintendo noch nicht einmal den Hauch einer Chance hat. Wie ist denn Eure Meinung dazu? Hat die Konsole eine Zukunft oder nicht?
Außerdem bekommt Ihr von mir ein Lob wegen Euren guten bzw. fairen Wertungen von der "Street Fighter"-Serie. Viele Magazine geben den Klassikern keine Chance.
Zuletzt habe ich noch ein paar Fragen:
1. Wann kommt denn endlich "Final Fantasy 12" in Deutschland raus?
2. Denkt Ihr, dass "Resident Evil 4" trotz Indizierungsgefahr in Deutschland erscheinen wird?
3. Könnt Ihr vielleicht mal einen Bericht über Oldie-Konsolen machen?

Anonym, via E-Mail

An Eurer Antwort zum Brief "Fragestunde" sehe ich, dass auch Ihr wohl bald eine DVD als Beilage habt. Meine Bitte: Vermeidet den Fehler Eurer Konkurrenz und konzentriert Euch nicht auf selbstgemachte Previews und Tests. Im Endeffekt bringen sie einem weniger als die Artikel im Magazin, und auch als Test-Begleitung taugen sie nur bedingt. Denn sowohl Eure Konkurrenz als auch Ihr (das konnte man auf der DVD zu Eurem Jubiläum hören) müsst – bei allem Respekt – das betonte Sprechen noch üben. Als Folge sieht man sich die Beiträge nicht mehr als einmal an. Stattdessen solltet Ihr Eure DVD nur mit Trailern und Bildschirmfoto-Gallerien füllen. Gut gemachte Trailer wie der von "Metal Gear Solid 3" auf Eurer letzten DVD kann man sich öfter ansehen und gegen hochauflösende Bildschirmfotos würden wohl die wenigsten was haben. Ihr würdet Euch damit auch inhaltlich von der Konkurrenz abheben.
Mein letzter Punkt betrifft die Phantom-Konsole. Ich sage Euch den Grund, warum ich ihr allen Misserfolg der Welt an den Hals wünsche: Weil man die Spiele dort aus dem Netz saugen soll. Ein so richtig schöner Flop könnte vielleicht Sony & Co davon abhalten, das so bald selbst zu versuchen. Denn mal ehrlich: Machen Verpackungen und Anleitungen denn nicht den halben Spaß beim Sammeln aus? Wenn man sich die Spiele nur noch runterladen kann, dürfen die Hersteller sie von mir aus behalten. Für mich wäre es ein Grund, das Hobby sein zu lassen. Zwei weitere Punkte: Was passiert bei einem Festplattencrash? Kriegt man Ersatz für die Spiele? Wie könnte man nachweisen, dass man sich das Spiel bereits runtergeladen hatte? Und was passiert in zehn Jahren, wenn die Konsole nicht mehr unterstützt wird? Sind die Spiele dann für immer verloren? Wie sollte es denn einen Gebrauchthandel mit reinen Daten geben?

Christian Gräff, via E-Mail

Der Phantom-Konsole stehen wir neutral gegenüber: Solange wir sie nicht auf Herz und Nieren getestet haben, erlauben wir uns kein Urteil. Ob Infiniums System gegen die Next-Gen-Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo konkurrieren kann, wird sich zeigen. Fakt ist jedenfalls, dass der Phantom für alle Hardware-Hersteller ein interessantes Versuchskaninchen darstellt – schließlich denken alle Branchen-Angehörigen über neue Software-Vertriebswege nach. Ob sich der ausschließliche Download von Spielen durchsetzen kann, halten wir allerdings für sehr fraglich – zum einen aufgrund des von Christian angesprochenen Sammelaspekts (die Jäger&Sammler-Gene lassen sich nicht so leicht ausschalten). Zum anderen entfällt bei der digitalen Distribution das sinnliche Erlebnis: Ein Spiel im Laden zu kaufen, daheim stolz auszupacken, den Geruch des 'Neuen' zu schnüffeln, die Disc in das Laufwerk zu stecken und nach dem Zock befriedigt ins Regal zu stellen – alles Faktoren, die unserer Meinung nach auch im digitalen Zeitalter nicht zu unterschätzen sind.
Zu den Fragen aus dem ersten Brief:
zu 1.: Ein deutscher "Final Fantasy 12"-Termin steht noch aus. Rechne mal mit 'irgendwann 2005'.
zu 2.: Da bei "Resident Evil 4" statt fauligen Zombies jetzt Menschen-ähnlichere Gegner die Hauptrolle spielen, könnte es durchaus zu einer Indizierung kommen. Letzteres bedeutet allerdings nicht, dass Teil 4 nicht in Deutschland erscheint. Indizierte Titel dürfen lediglich nicht öffentlich ausliegen, beworben oder an Personen unter 18 Jahren verkauft werden.
zu 3.: Ab sofort gibt's jeden Monat genug Retro-Lesestoff im 16-seitigen MAN!AC-Extended-Sonderteil.

Lob & Tadel

Ich habe mir gerade Eure neueste Ausgabe geholt und muss sagen, Ihr überrascht mich jeden Monat neu, sowohl positiv als auch negativ.
Zunächst mal das Positive: Absolut überragend finde ich den Bericht über die besten Endgegner der Videospiel-Geschichte – einfach grandios! Da kommen alte Erinnerungen hoch (schließlich bin ich schon seit Ende der Achtziger dabei) und die eine oder andere Träne muss verdrückt werden. Klasse finde ich in diesem Zusammenhang, dass Ihr auch neuere Bosse drinnen habt, was beweist, dass Ihr die Games auch tatsächlich durchzockt. Bitte behaltet diese Art der Special-Reports unbedingt bei. Auch das Feature über die Evolution der Videospiel-Charaktere war genial, bitte mehr davon. Wie wär's denn zum Beispiel mal mit einem Bericht über Spiele, die ewig angekündigt wurden, aber nie erschienen sind oder aber deutsche Sprache in japanischen Games ("Ehrgeiz", "Einhänder", "Wachenröder"...) oder aber... ach, Euch wird schon was einfallen.
Weiterhin fand ich den obligatorischen April-Scherz wirklich genial, ich habe mich selten so amüsiert und kann's mir bildlich vorstellen: Live-Zock-Events, das wär's doch, dann kämen endlich mal Eure wahren Spielerqualitäten zu Tage. Ich bin mal gespannt, wieviele Leser verzweifelt ihre TV-Zeitschrift durchforsten und

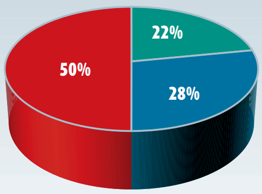
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Euch mit nervigen Mails der Marke "Ich kann eure Sendung nicht finden" bombardieren. Tja, das Ei habt Ihr Euch wohl selbst ins obligatorische Nest gelegt. Letzter positiver Fakt: Eure Aktualität, vor allem bei den Previews. Hut ab, Ihr MAN!ACs! Vor allem "Resident Evil 4" hat mich von den Socken gehauen. Meine Herren, das wird ein Fest.
Nun aber zum Negativen: Was bitteschön soll diese zig Seiten lange Werbeanzeige im Preview-Teil? Diesen Platz hättet Ihr auch anderweitig nutzen können. Ihr werdet jetzt behaupten, dass Ihr den Platz wieder 'hintenrum' reingeholt habt, aber das ist für mich keine Entschuldigung! Mir wäre es lieber, die MAN!AC kommt mit ein paar Anzeigen aus (vor allem Importe) und ist dafür nicht so dick.
Zum Schluss noch ein Anliegen: Bringt doch wieder mal ein richtig cooles Poster (nicht so trist wie das letzte), würde sich wirklich gut machen.

Matthias Reiplinger, via E-Mail

MAN!AC-MEINUNG NR.18

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 04/04 ging es um Software-Geheimnisse. Wir fragten, ob sich Spielefirmen mit dem Informationsgeiz ins eigene Fleisch schneiden oder so den Hype anheizen. Hier das Ergebnis:

A Selbst schuld! Wer die Zocker nicht auf dem Laufenden hält, gerät in Vergessenheit.

B Die Informationsdürre macht mich noch neugieriger.

C Geheimniskrämerei macht mich skeptisch.

Danke für das Lob. Reportagen und Features bekommen ab dieser Ausgabe einen eigenen Platz in der MAN!AC Extended. Dort gibt's dann jeden Monat Specials satt! Zur Anzeigen-Kritik: Ohne Werbeeinnahmen gäbe es keine MAN!AC. Auf die Art oder das Aussehen hat die Redaktion im Übrigen keinen Einfluss.

Wo bleibt Shenmue 3?

Langsam halte ich es nicht mehr aus. Das Warten ist so quälend, dass es mich verrückt macht. Tagein, tagaus die gleiche Enttäuschung, wenn man wieder nichts von "Shenmue 3" hört. Keine Infos, keine Bestätigung, dass es noch kommt! Dabei hat es dieses Spiel und vor allem die supertolle Geschichte nun wahrlich nicht verdient, einfach so abgebrochen und abgeschoben zu werden. Mir als "Shenmue"-Fan bricht der Gedanke das Herz, niemals mehr zu erfahren, was mit Ryo, den Spiegeln und Lan Di passiert und wie die Geschichte um sie endet. Deshalb meine verzweifelte Bitte an Euch: Sagt mir, dass es noch kommt oder dass Ihr geheime Informationen darüber habt.

Sebastian Brisse, via E-Mail

Kannst Du schweigen? Wir auch! Spaß beiseite: Zu "Shenmue 3" liegen uns derzeit soviele vertrauliche Informationen vor wie zu "Mario 128" – nämlich gar keine. Vielleicht bringt ja die E3-Messe nächsten Monat mehr Aufschluss.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Der auf der letzten 'Knowhow'-Seite angekündigte Arcade-Artikel wurde aus aktuellem Anlass verschoben. Wir holen das Automaten-Special zu einem späteren Zeitpunkt nach.

MEA CULPA: Aus Freude über die schweizer EM-Teilnahme hat unser eidgenössischer Fußball-Fan Raphael beim Test von "This is Football 2004" eine wichtige Info vergessen – Online dürfen bis zu acht Spieler um die Wette kicken.

MEA CULPA: "Teenage Mutant Ninja Turtles" wurde von Konami Japan und nicht Konami USA entwickelt.

UPDATE: Die Western-Knallerei "Red Dead Revolver" ereilte eine Verschiebung, der Test folgt in 07/04.



16:9 oder 4:3

Ich habe ein paar Fragen und Anregungen an Euch:
1. Ich möchte mir demnächst einen neuen Fernseher kaufen, weiß aber nicht, ob ich mir einen im Format 16:9 oder 4:3 holen soll. Was eignet sich denn besser zum Spielen? Glaubt Ihr, dass sich 16:9 in Europa weiter verbreiten und vielleicht sogar das 4:3-Format ablösen wird? Schließlich sind die Flachbildgeräte alle mit 16:9 ausgerüstet. Lassen sich eigentlich alle PAL-Spiele in diesem Format spielen?
2. Könntet Ihr die 'Next Level'-Rubrik ausweiten? Nach der diesjährigen E3 wird es wahrscheinlich viel mehr Informationen zu diesem Thema geben, welches alle Leser interessieren dürfte.
3. Wann wird der MAN!AC endlich eine DVD beiliegen? Es wäre super, wenn Ihr eine Scheibe zur E3 beilegen würdet, mit der man sich vielleicht schon einen Eindruck der nächsten Konsolengeneration verschaffen kann. Des Weiteren könntet Ihr zukünftig Specials, z.B. zum Thema Fernseher, auf die DVD packen. Die meisten Leser wären bestimmt bereit, einen Aufpreis zu zahlen, wenn sie die Spiele auch in Bewegung sehen könnten.

André Stephan, via E-Mail

zu 1.: Wenn Du alle Highend-Fähigkeiten der aktuellen und nächsten Konsolengeneration nutzen willst, kommst Du ums 16:9-Format nicht herum (alle Details dazu in MAN!AC Extended, ab Seite 54). Auch wenn es zurzeit hierzulande noch nicht so scheint: Breitbild ist die Zukunft.
zu 2.: Je nach Themenlage behalten wir uns natürlich vor, die Next-Level-Rubrik auszuweiten. In Ausgabe 04/04 übrigens geschehen, bei der Ankündigung des Nintendo DS.
zu 3.: Wie im Editorial erwähnt, wird es ab Herbst eine regelmäßige DVD mit dem MAN!AC-typischen, besonderen Inhalt geben.

Aprilscherz

Erstmal ein fettes Lob an Euch, das Heft ist wieder super gelungen! Auch das Endbosse-Special ist sehr gut – echt interessant, was für Obermotze man versäumt hat!
Nun zu meiner eigentlichen Frage: Ich habe von MAN!AC-TV gelesen, aber auf welchem Sender wird es laufen?

Jan-Henrik Haase, via E-Mail

Ich habe voller Begeisterung im letzten Heft gelesen, dass noch diesen Monat die erste Folge von MAN!AC-TV ausgestrahlt wird. Leider ist noch nirgends Zeitpunkt und Sender zu ermitteln, daher meine Frage: Werden diese Daten auf der MAN!AC-Homepage bekanntgegeben?

Oliver Raab, via E-Mail

So toll wir MAN!AC-TV auch fänden, es bleibt vorerst nur Wunschtraum und – traurig für alle verzweifelt suchenden Leser – willkommener Aufhänger für unseren Aprilscherz. Sorry!

Ich find' Retro toll!

Ich bin schon seit ewigen Zeiten ein Stammleser und es freut mich, dass Ihr so lange durchgehalten habt. Außerdem habe ich bemerkt, dass Ihr (möglicherweise) sehr große 8-Bit-Fans seid, da Ihr in Eurer Rubrik www.m@niac.de sehr oft über Commodore 64 & Co. berichtet.
Also meine Bitte an Euch: Macht mal ein großes C64-Special (vielleicht in den Sommermonaten?). Viele Fans wären Euch sehr dankbar. Als Anregung habe ich Euch ein paar meiner SID-Files mitgeschickt – die restlichen gibt's beim nächsten Update der 'High Voltage'-Sammlung im Mai/Juni zum Download. Vielleicht könntet Ihr ja das nächste Mal, wenn Ihr eine MAN!AC-CD macht, auch einige C64-Songs veröffentlichen.

Stephan Parth, via E-Mail

Da alle MAN!AC-Redakteure mit VCS, C64 & Co. aufgewachsen sind, herrscht bei uns in der Tat eine gewisse Affinität zu Konsolen- und Computer-Oldies. Nicht zuletzt aus diesem Grund widmen sich ab sofort monatlich fünf MAN!AC-Seiten dem Thema Retro – zu findem im Extended-Teil in der Heftmitte.

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Controller-Evolution

Euren Artikel "Alles im Griff" in Ehren. Dennoch wäre es angebracht gewesen, im Evolutions-Baum den Sony Analog-Controller zu erwähnen, der vor dem Dual Shock erschienen ist und somit 1997 den ersten richtigen Analog Controller darstellte. Dieser überzeugte mit zwei Analogsticks und längeren Griffhörnchen, verfügte aber nicht über das Rumble-Feature.

Dominic Dieter, via E-Mail

Sonys erster Analog-Controller ist uns wohl bekannt. Allerdings war er nicht der erste, sondern der erste mit zwei Analogsticks. Das N64-Pad war ein Jahr früher dran.

KNOWHOW

"Go! Go! Go!": Zocken mit Headset



PS2 Das neue Logitech-Modell besitzt eine Fernbedienung für Mute und Volume-Regelung.

PC-Spieler wollen schon seit Jahren nicht mehr darauf verzichten und Konsolen-Spieler kommen gerade auf den Geschmack: Per 'Game Voice' können sich Netzwerk- und Online-Zocker miteinander unterhalten, Team-Taktiken absprechen und Sturmattacken synchronisieren. Die Sprachverbindung ist aber nicht nur praktisch, sondern bringt auch die Deathmatch-Stimmung auf den Siedepunkt: Wenn Ihr die Schreie und Flüche Eurer Feinde hört, schmeckt der Sieg gleich doppelt süß. Dafür braucht Ihr lediglich ein Headset, also ein Kopfhörer mit Mikro. Dem Xbox-Live-Kit liegt das Zubehör bei, Playstation-2-Spieler müssen sich das Zubehör solo oder im Bundle mit einem Spiel erwerben. Eure erste Wahl sind die zwei Modelle von Logitech, es gibt aber auch günstigere Konkurrenten. Im Gegensatz zu Headsets für PC werden die PS2-Modelle an die USB-Schnittstelle gestöpselt. Deshalb befindet sich am Ende der Headset-Kabel ein Gehäuse mit einem Digitalwandler.

Klein und fein: Das erste Modell von Logitech liegt dem Shooter "SOCOM US Navy SEALs" bei, Ihr erkennt es ganz leicht am "SOCOM"-Logo. Besorgt Euch das Bundle (55 Euro) oder sucht im Gebrauchthandel. Mit schlanken Formen und hauchdünnem Bügel passt es nicht nur prima ins Agenten-Ambiente, sondern liegt auch sehr leicht und angenehm am Ohr – sehr angenehm bei längeren Sessions. Das Mikro lässt sich weiter nach außen drücken als beim Nachfolger, deshalb eignet es sich für große Köpfe besser. Wegen dem kleinen Lautsprecher dürft Ihr den TV aber nicht zu laut stellen.



PS2 Altes und neues Logitech-Headset im Vergleich: Das verbesserte Modell (rechts) kommt deutlich wuchtiger daher und besitzt einen größeren Lautsprecher – leider ist es weniger bequem.

Mehr Komfort: Den Logitech-Nachfolger verkauft Sony jetzt solo für 40 Euro. Das Zubehör ist deutlich wuchtiger und klirrt dank des größeren Lautsprechers weniger. Am Kabel befindet sich obendrein eine Fernbedienung samt Kragen-Clip, mit der Ihr die Lautstärke reguliert und auf Stumm-Modus schaltet. Für junge und schlanke Spieler ist das 'USB Headset' ideal, aber auf breite Köpfe drückt der Bügel recht unangenehm. Zudem stoßt Ihr dann auch mit der Backe laufend an das Mikro, das kann richtig irritieren: Im Zweifelsfall solltet Ihr es beim Kauf anprobieren.

Alternativen: Wer Geld sparen will, kann auch im Internet und bei Fremdherstellern einkaufen. Deutsche Onlineshops bieten Import-Versionen von Logitechs 'USB Headset' schon ab 25 Euro an. Außerdem gibt's noch das 'Game Talk USB Headset' von Bigben für nur 30 Euro – warum letzteres eine schlechte Wahl ist, erfahrt Ihr im Test rechts. *oe*

Headset-Spiele für Playstation 2

Titel	Hersteller	Spieler	Verfügbarkeit
ESPN NFL Football	Atari	16	im Handel
FIFA 2004	Electronic Arts	4	im Handel
Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	12	im Handel
Karaoke Revolution	Konami	8	US-Import
Madden NFL 2004	Electronic Arts	8	im Handel
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	4	im Handel
NCAA Football 2004	Electronic Arts	2	US-Import
NFL Gameday 2004	Sony	8	US-Import
NHL 2004	Electronic Arts	4	im Handel
SOCOM US Navy SEALs	Sony	16	im Handel
SOCOM US Navy SEALs 2	Sony	16	im Handel
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	4	ab Sommer 2004
The Sims Bustin' Out	Electronic Arts	2	im Handel
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	8	im Handel

EyeToy als Webcam

Wäre es nicht klasse, wenn Ihr Euer "EyeToy" auch am PC als Webcam nutzen könntet? Was fehlt, ist nur der passende Win-Treiber: Auf der Homepage www.lunacy8m.com/evetoy/ findet Ihr Beispiele zur Bildqualität sowie Treiber-Links und Anleitung zur Installation – worauf wartet Ihr?



Konsolen-Memstick

USB-Sticks sind praktische Datenesel, leider passen sie gewöhnlich nur an den PC. Nicht so das Datels 'MAX Drive 16 MB' für PS2 und Xbox, mit dem sich Spielstände von Festplatte oder Internet auf die Konsole bringen lassen - natürlich klappt's auch umgekehrt. Das Zubehör nutzt USB 2.0 und kostet bei codejunkies.com 30 Euro.

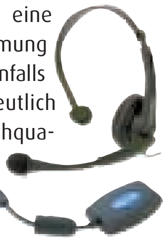


Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 05/04: Arcade fürs Wohnzimmer – Spielhallen-Sticks und -Gehäuse für daheim
- MANIAC 04/04: Action-Replay – Das Mogel-System im Konsolenvergleich
- MAN!AC 03/04: Importe auf PS2 – Ohne Chip-Umbau zum NTSC-Glück
- MAN!AC 02/04: Im Netz mit dem NGC – So spielt Ihr "Mario Kart DD!!" online

Gametalk

Bigbens Headset kommt mit Lautstärkeregler, 3,5mm-Klinken-Anschluss und dazugehörigem USB-Adapter daher. Leider sorgt eine schlechte Abschirmung für Brummen. Ebenfalls negativ: Die deutlich schlechtere Sprachqualität im Vergleich zum Sony-Original.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 25 Euro

Alternatives Headset für Online-Duelle, das mit adäquatem Sitzkomfort sowie Lautstärkeregler gefällt. Die Sprachqualität fällt aber deutlich ab.

MAN!AC Wertung ✔✔

Remote Control

Die Infrarotfernbedienung unterstützt die Funktionen der neuesten PS2-Version (Standby, Eject, Display etc.), besitzt aber auch einen eigenen IR-Empfänger für ältere Modelle. Diese können allerdings bei weitem nicht alle Tasten nutzen. Im Starterpak gibt's noch ein mäßiges Pad dazu.





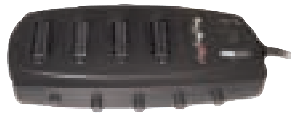
Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 15 Euro

Ordentliche Fernbedienung samt Batterien, Infrarotempfänger, erfühlbarem Steuerkreuz, 51 etwas kleinen Gummitasten und Unterstützung der neuesten PS2-Generation.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Scartbox

Die Box bietet Eingänge für vier RGB-Scart-Quellen plus FBAS/S-Video-Anschluss. Eine ausreichende Abschirmung sorgt auch bei Vollbelegung für gutes Bild. Leider werden dann die Umschalttasten meist von den Kabeln verdeckt.



Hersteller:	Bigben
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 20 Euro

Anschlussfreudig: Vier RGB-Eingänge vermeiden leidige Umsteckereien. Minimale Negativ-Punkte: nicht abschaltbares RGB-Signal und schlecht zugängliche Tasten.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Angel-Controller

Seltener Besuch im MAN!AC-Testlabor: Bigben beglückt alle Hobby-Fischer mit einer PS2-Angel. Die Rute bietet zwar alle gängigen Features, kann aber dennoch nicht mit Segas Dreamcast-Pendant mithalten. So fällt das Anschlusskabel mit einer Länge von 1,5 Meter zu kurz aus und im Praxis-Gebrauch zickt die Auswurf-Erkennung. Wer nach einer preiswerten Angel sucht, kann dennoch zugreifen: Im Pack mit "Bass Master Fishing" kostet das Stück 35 Euro.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 20 Euro

Petri Heil: Trotz einiger Bedienungs-Macken kann der ordentlich verarbeitete Angel-Controller von Bigben überzeugen – eine preiswerte Alternative für geizige Fischer.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR

Wireless Gun + Freebird

Schluss mit Kabelgewirr: Bigbens 'Wireless Gun' sowie die 'Freebird' von Logic 3 arbeiten via Funk. Die fast baugleichen Pistolen liegen genauso gut wie das G-Con2-Vorbild in der Hand und gleichen sich bei Steuerkreuz, Batterieanzeige sowie Zielvorrichtung. A- und B-Tasten finden sich bei der Freebird über dem Abzug, bei der Wireless Gun vorn am Lauf. Die ungünstig platzierte C-Taste wird bei beiden Geräten meist versehentlich gedrückt. Die Ladestation der Lightguns dient auch als Empfänger und findet über den PS2-USB-Port sowie am AV-Ausgang Anschluss. Witzig bei beiden: Die Akkus werden wie ein Magazin eingelegt. Punkt für die Freebird: Hier liegt eine Cinch-Weiche für den Gun-Anschluss bei. Trotz zweier Kanäle zickten beide Testkandidaten beim gleichzeitigem Einsatz in manchen Spielen herum. Praktisch bei beiden sind dagegen die Wahlschalter für Autofeuer und automatisches Nachladen.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 50 Euro

Die **Wireless Gun** punktet mit günstigem Preis und teilt viele Vor- und Nachteile des Konkurrenten: Autofeuer, zwei Funkkanäle, aber dumm platzierter C-Button.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔



Hersteller:	Logic 3
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 70 Euro

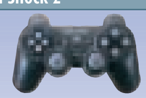
Die teurere **Freebird** bietet zusätzlich eine Cinch-Weiche, hakt allerdings manchmal bei der Kanalwahl. Auch der Abzug ist nicht so knackig wie bei der G-Con 2.

MAN!AC Wertung ✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

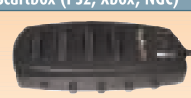
JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
		
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
		
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Scartbox (PS2, Xbox, NGC)
		
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Bigben
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** praktischer Scart-Verteiler für alle Konsolen mit vier RGB-Eingängen plus S-Video/FBAS.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT

MX UNLEASHED

50cc-Klasse freischalten:

Die Spezialklasse mit den federleichten 50cc-Maschinen könnt Ihr freischalten, indem Ihr im 'Charakter-Komplettierungs'-Bildschirm folgendes Codewort eingebt.

SQUIRRELDOG

Pro-Physik freischalten:

Anspruchsvolle Fahrphysik gilt es zu meistern, wenn Ihr im Bildschirm 'Charakter-Komplettierung' das nachfolgende Passwort benutzt.

SWAPPIN

Cheats:

Die folgende Liste verrät Euch sieben Cheats, die Ihr (wie oben beschrieben,) im Hauptmenü des Spiels benutzt. Achtet darauf, alle Codewörter groß zu schreiben.

500cc Motorräder
BIGDOGS
Bowling
WRECKINGBALL
Experten-KI
OBTGOFAST
Freestyle-Strecken
BUSTBIG
National-Strecken
ECONATION
Supercross-Strecken
STUPERCROSS
alle Maschinen freischalten
MINIGAMES

Probiert die Demo-Strecke:

Lasst das Hauptmenü von "MX Unleashed"einfach mal auf dem Bildschirm stehen, ohne eine Taste zu drücken. Nach einer Weile beginnt eine Demo abzulaufen. Betätigt einen beliebigen Knopf auf Eurem Pad, um in dieses Demo-Rennen einzusteigen. Die KI Eurer Fahrer liegt bei diesem Spezialrennen deutlich höher als im normalen Modus, das gilt allerdings nur für diese Demo-Strecke.

DRAKENGARD

Schlagt durch Wände:

Sobald Ihr einen Gegner auf dem Radar seht, der sich hinter einer Mauer befindet, solltet Ihr zur Sprint-Attacke ansetzen. Ein Blitz meldet Euch, wenn Ihr die Höchstgeschwindigkeit erreicht habt. Dann betätigt Ihr die Angriffs-Taste, um eine vernichtende Attacke durch die Wand zu senden. Mit etwas Glück habt Ihr den Gegner auf der anderen Seite erledigt, ohne dass dieser Euch überhaupt zu Gesicht bekommt.

Waffen verbessern:

Um eine schwächliche Waffe flott aufzupowern, begebt Ihr Euch in das erste Kapitel, zweiter Vers im einfachen Schwierigkeitsgrad. Rüstet Euch mit einer Waffe aus, die eine vernichtende Aura um Euch projiziert, zum Beispiel 'Spiked Wisdom' oder 'Butcher's Joy'. Sobald Ihr von Gegnern umringt seid, löst Ihr den Zauberspruch für die Aura aus und betätigt augenblicklich die R2-Taste, um die Waffen zu wechseln. Mit dem Mordwerkzeug, welches Ihr aufleveln wollt, rennt Ihr jetzt mit aktivierter Aura zwischen den Gegnern umher. Alle Erfahrungspunkte, die von getöteten Gegnern hinterlassen werden, könnt Ihr Eurer momentan benutzten Waffe gutschreiben.

Düsenjäger statt Drachen:

Erledigt gegen Ende des 13. Kapitels die freie Mission in Shinjuku, um einen Kampfjet freizuschalten. Wenn Ihr jetzt im Menü für die Drachenauswahl Euer Reittier bestimmt, könnt Ihr unter den Drachenmodellen Eins bis Drei und dem Chaosdrachen ein weiteres, mit '???' betiteltes Vehikel anwählen. Ab sofort reitet Ihr auf einem Kampfflieger in die Schlacht. Einziger Nachteil: Der Düsenjäger steht Euch nur in den 'Sky'-Missionen zur Verfügung.

POKÉMON COLOSSEUM

Crypto-Pokémon heilen:

Gliedert das Crypto-Pokémon in Eure Party ein und reist damit umher. Ruft das Pokémon im Kampf auf und wartet, bis es in den 'Fyrio'-Modus wechselt. Dann benutzt Ihr das 'Rufen'-Kommando und lasst es herkommen. Anschließend gebt Ihr Euren Schützling in die Tagespflege und benutzt schließlich das 'Scent'-Item aus Eurem 'Cologne'-Koffer. Wiederholt den Vorgang bis Ihr das Crypto-Pokémon geheilt habt. Je nach Naturell und Typ dauert der Heilungsprozess länger.

Ho-oh:

Das extrem seltene 'Ho-oh'-Pokémon könnt Ihr in "Pokémon Colosseum" erst einfangen, wenn Ihr folgende Schritte befolgt: Zuerst müsst Ihr alle 48 Crypto-Pokémon im Story-Modus gefangen und zurückverwandelt haben. Dann messt Ihr Euch mit allen 100 Trainern auf dem Duellberg. Erst nachdem Ihr alle 100 Trainer besiegt habt, taucht 'Ho-oh' auf und wird automtisch in Euer Pokécenter transferiert. Ihr müsst alle Kämpfe mit dem Team aus dem Story-Modus des Spiels bestehen. Leichter wird die Aufgabe, wenn Ihr die "Rubin"- oder "Saphir"-Editionen für den GBA besitzt und dort einige gut trainierte Kampftierchen gespeichert habt. Dann könnt Ihr im 'Trading Center' die GBA-Pokémon auf den Gamecube laden. Falls Euer Pokécenter ausgebucht ist, wird 'Ho-oh' nicht dort erscheinen!

Eine zweite Chance:

Wenn Ihr ein Crypto-Pokémon versehentlich umlegt, bevor Ihr es 'krallen' könnt, verlasst Ihr das Gebiet und kommt später wieder zurück. Im Normalfall wird Euch der Trainer des Crypto-Pokémon nochmal herausfordern und Euch so eine zweite Chance einräumen. Bei manchen storyrelevanten Kämpfen habt Ihr allerdings nur eine einzige Chance, weil Ihr den Kampf nicht wiederholen könnt.

Celebi:

Sobald Ihr den 10. Trainer auf dem Duellberg besiegt habt, bekommt Ihr die Zeitflöte ausgehändigt. Mit diesem mächtigen Artefakt könnt Ihr Celebi herbeirufen. Betretet dazu das 'Herz des Waldes' und wählt die Flöte aus Eurem Inventar aus. Celebi kann ein beliebiges Crypto-Pokémon sofort in ein reguläres zurückverwandeln. Allerdings funktioniert das nur einmal im Story-Modus. Überlegt Euch gut, welches Pokémon Ihr heilen lasst.

NINJA GAIDEN

Keine Zwischensequenzen:

Um Zwischensequenzen zu überspringen, bedient Ihr Euch der folgenden Tastenkombination. Damit könnt Ihr die meisten Story-Szenen des Spiels skippen.

Start A Start

Der Original-Schlafanzug:

Wenn Euch Hayabusas blauer Kampfanzug ausnehmend gut gefällt, könnt Ihr ihn das ganze Spiel über anbehalten. Dazu haltet Ihr im Startbildschirm die Schultertasten gedrückt und navigiert den Cursor auf 'Neues Spiel'. Jetzt drückt Ihr noch die A-Taste. Ein Schrei bestätigt die korrekte Eingabe. Jetzt behält Hayabusa den Blaumann auch nach dem zweiten Level an.

Passwörter:

Den NES-Klassiker könnt Ihr angehen, wenn Ihr alle 50 'Scarabs' gesammelt habt.

Akt 1
LXAYAX
Akt 2
AXXRYA
Akt 3
XYBRLX
Akt 4
BRABYY
Akt 5
XAYXLL
Akt 6
RYRLAX

Ninja Gaiden 2 & 3:

Die zweite und dritte Original-Episode werden zugänglich, sobald Ihr in allen Schwierigkeitsgraden ein 'Master-Ranking' abstaubt. Die roten Passwörter beziehen sich auf Teil Zwei, die schwarzen auf den dritten.

Akt 1
AABXYR BYRLXA
Akt 2
XLRBBA ARRYAL
Akt 3
LYBARR LBRYLY
Akt 4
ALXYYB RRBAYX
Akt 5
RAABXL YABXRX
Akt 6
YLRAYR BXXAXY
Akt 7
BBXYAL XRXYYL

FIGHT NIGHT 2004

Großkopfert:

Boxer mit Riesenköpfen könnt Ihr in den Ring steigen lassen, wenn Ihr im Hauptmenü 'My Corner' auswählt und diese Kombination eingebt.

← → ← → ← → ←

Zwergenaufstand:

Als Alternative dürft Ihr auch kleinwüchsige Faustkämpfer steuern. Geht wie gehabt im Hauptmenü auf die Option 'My Corner' und benutzt die angegebene Tastenkombination.

← → ← → ←

Alle Arenen:

Um alle Boxringe fix freizuschalten, gebt Ihr einfach folgende Kombination im bekannten 'My Corner'-Menü ein.

→ → → ← ← ← → ←

Big Tigger:

Kein Rechtschreibfehler: Der Bonus-Mittelgewichtler Tigger verbirgt sich ebenfalls im 'My Corner'-Menü. Seht Euch hier Eure Aufzeichnungen an und lasst Euch die 'Most-Wins-Boxer' anzeigen. Jetzt gebt Ihr noch die unten stehende Kombination ein.

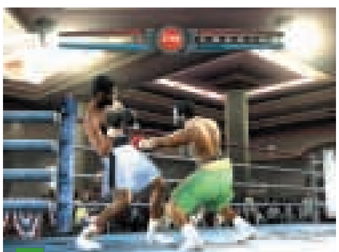
↑ ↑

Aufstehen:

Nachdem Ihr angeklingelt seid, seht Ihr drei verschwommene Ringrichter, die Euch auszählen wollen. Benutzt den rechten und linken Analogstick, um die drei Richter deckungsgleich zu bekommen. Sucht Euch am besten das Logo auf dem Hemd des Ringrichters als Fixpunkt.

Uppercut:

Im Steuermodus ohne 'Total Control'-Feature könnt Ihr einen Uppercut ausführen, indem Ihr gleichzeitig die Tasten für einen Haken und eine Gerade oder einen Stoß betätigt.



XB Ein Uppercut tut selten gut: auch ohne 'Total Control' machbar!

LETHAL SKIES 2

Freischalt-Cheats:

Die folgenden Cheats schalten Euch zusätzliche Missionen und Bonus-Spielmodi frei.

alle Flugzeuge für Kampagne und Zweispieler-Modus freischalten
L2 L2 → R1 R1 R1 ← ← R2 R2 R2 Start

alle Missionen für die Kampagne freischalten
L2 L2 → R1 R1 R1 ← ← R2 R2 R2 Start ↓ R2 R1 ↑ ↑ L1 L2 L1 Start

alle Spezial-Missionen für die Kampagne freischalten
L2 L2 → R1 R1 R1 ← ← R2 R2 R2 Start ← L2 L2 L1 ↑ ↑ ↑ ↓ Start

alle 'Side Trax'-Missionen für die Kampagne freischalten
↓ R2 R1 ↑ ↑ L1 L2 L1 Start L1 R1 R2 R1 → ← ← ↑ Start

alle Missionen für den 'Dogfight-Modus'
R1 R1 R1 L2 L2 L2 ↑ → ↓ ← ↑ Start

'Time Trial'-Mission im Trainings-Modus freischalten
→ → R1 R1 ↑ L1 L1 L1 Start

extra Farbschemata freischalten
← → ← → → ← → ← L2 R2 ■ ■ ■ Start

Neue Flugzeuge:

Welches Flugzeug Ihr freischaltet, wenn Ihr eine bestimmte Mission gewinnt, verrät Euch diese Liste.

F-14
Mission 1
A-10
Mission 2
JAS-39
Mission 3
AV8B
Mission 4
F-15E
Mission 5
EF2000
Mission 6.2
F/A 18
Mission 7
F5Z
Mission 8 (mit S-Wertung)
SU27
Mission 9.2
F-22
Mission 10
S-37
Mission 11

MARIO GOLF

Cheat-Menü:

Betätigt im Titelbildschirm der Klempner-Golferei die folgenden Tasten, um ein Cheatmenü aufzurufen.

Start + Z

Extra-Tournaments:

Sobald Ihr wie oben beschrieben das Cheat-Menü aktiviert habt, könnt Ihr mit den folgenden Passwörtern einige Spezial-Wettbewerbe anwählen. Gebt hierzu die Codewörter im Cheatmenü ein.

Target Bullseye
CEUFPXJ1
Hollywood Video Tournament
BJGQBULZ
Camp Hyrule Tournament
OEKW5G7U
Mario Open
GGAA241H

Versteckte Kurse:

Insgesamt fünf Kurse könnt Ihr in "Mario Golf" freischalten. Welche Wettbewerbe Ihr hierfür im 'Tournament'-Modus durchspielen müsst, entnehmt Ihr der folgenden Liste.

Cheep Cheep Falls
Lakitu-Cup
Shifting Sands
Cheep Cheep-Tournament
Blooper Bay
Sands Classic
Peach's Castle Grounds
Blooper Open
Bowser Badlands
Peachs Invitational

Versteckte Charaktere:

Vier versteckte Charaktere könnt Ihr durch spielerische Bestleistungen ergattern. Wie es geht, lest Ihr in der folgenden Liste nach.

Boo
50 'Best Badges' im Tournament-Modus gewinnen
Bowser Jr.
erspielt Euch im Ring-Modus sämtliche Sterne mit allen Charakteren
Petey Piranha
gewinnt alle Minispiele in allen drei Schwierigkeitsgraden
Shadow Mario
sammelt eine 'Best Badge' für jegliches Loch im Tournament-Modus

CHAMPIONS OF NORRATH

Superheld-Cheat:
Um Euren Charakter in Nullkommanichts zum hochtrainierten Level-20-Superhelden mit 999 Skillpunkten aufzupumpen, benutzt Ihr während des Spiels die folgende Kombination.

L1 + R2 + ▲ R3

Krieger:
Seid mit Eurem Krieger bei Fähigkeiten mit hohem Mana-Verbrauch (wie zum Beispiel Heilsprüchen) vorsichtig. Da der Krieger seinen Mana-Pool nicht automatisch füllt, müsst Ihr durch dauerndes Monstermetzeln für einen stetigen Mana-Fluss sorgen. Die effektivsten Fähigkeiten des Kriegers sind die zermalmende 'Smash'-Attacke, die Doppelschwerttechnik, sowie 'Erste Hilfe'. Kombiniert zwei gute Schwerter mit der 'Nebelkugel'-Verzauberung. Benutzt Accessoires und Rüstungen, die Eure Lebensenergie regenerieren und genügend Schutz bei leichtem Gewicht bieten.

Waldläufer:
Das Problem des Waldläufers ist das letzte Drittel der Kampagne, in dem starke Gegner seine Pfeile einfach blocken ohne Schaden zu nehmen. Baut die Explosivpfeil-Fähigkeit Eures Schützen möglichst früh aus und sorgt außerdem für eine hohe Tragekapazität, um genügend Munition schleppen zu können.

Kleriker:
Vernachlässigt die Geschicklichkeit Eures Klerikers und konzentriert Euch stattdessen auf seine Intelligenz, um eine hohe Mana-Regenerationsrate zu erreichen. Der Kleriker ist ein Charakter für Teamspieler. Je nachdem mit wem Ihr spielt, solltet Ihr Eure unterstützende Magie entwickeln: Krieger und Schattenritter lasst Ihr voraus gehen und heilt von hinten deren Wunden. Ist Euer Kumpan ein Waldläufer oder Magier, baut Ihr auf Eure heilige Rüstung und den magischen Hammer und übernehmt die Front.

Zauberer:
Der Magier konzentriert sich natürlich in erster Linie auf seine Offensiv-Sprüche. Trotzdem solltet Ihr alle drei Levels Euren Hiebwaffen-Skill ausbauen, um gegen Feinde mit magischer Immunität gewappnet zu sein. Außerdem erweisen sich Unmengen Mana-Tränke in Eurem Rucksack als beruhigende Lebensversicherung im Gemetzel. Lasst Euch möglichst nicht auf Nahkämpfe ein.

Schattenritter:
Entscheidet Euch schon zu Beginn des Spiels, ob Ihr lieber stumpfe Hiebwaffen oder Klingenwaffen bevorzugt und baut nur einen der beiden Waffenskills konsequent aus. Gewöhnlich findet Ihr mehr effektive Klingenwaffen im Spielverlauf. Die Fähigkeit 'Harm Touch' solltet Ihr möglichst früh im Spielverlauf lernen und bestmöglichst ausbauen. Ansonsten könnt Ihr den Schattenritter wie einen Krieger spielen.

MEGAMAN X7

X freischalten:
Sammelt 65 Reploiden um 'X' im normalen Spielmodus freizuschalten. Drückt dann im Charakterbildschirm die Select-Taste, um X- mit seiner optimalen Rüstung auszuwählen.

Bosskampf-Waffen:
Die folgende Liste verrät Euch die idealen Waffenkombinationen für die haarigen Bosskämpfe.

Hyena
Splash Lazer
Kangaroo
Wind Cutter
Onion
Gaea Shield
War Fly
Volt Tornado
Ape
Explosion
Crow
Sniper Missile
Anteater
Moving Wheel
Pig
Circle Blaze

SCOOBY-DOO 2

Der letzte Level:
Gebt das folgende Codewort im Passwort-Bildschirm ein, um den letzten Level von "Scooby-Doo 2" freizuschalten.

5DBY3MT8

AKTE X: RESIST OR SERVE

Cheats:
Benutzt diese mysteriösen Cheatcodes, um Mulder und Scully unter die Arme zu greifen.

ein Treffer tötet
● L2 ↓ R1 ✖
unendlich Munition
L1 L2 ✖ R2 R1
alle Bonus-Features freischalten
← R1 L1 ↓ ●
alle Levels freischalten
R2 → L2 ↑ ■
Unverwundbarkeit
↑ ■ ● ✖ ↓
HE-Munition
✖ ● ■ L2 R2

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Bananengold:
Kauft einen Bananensamen, setzt ihn ein und kümmert Euch darum. Kauft danach einen Samenernter. Nehmt im nächsten Sommer Eure Bananen und erntet die Samen ab. Setzt ein paar davon wieder in die Erde und verkauft den Rest an Van. Jeder Samen bringt 750 Münzen und jeder Bananenbaum einen zusätzlichen Ertrag von mehr als 30 Früchten.

Fischerglück:
Den besten Platz zum Angeln könnt Ihr bei der Ausgrabungsstätte finden. Der Wasserfall an diesem Ort ist mit einer Figur in Form eines Kopfes geschmückt. Zielt mit Eurer Angel darauf und lasst die Angelschnur abrollen. Jetzt heißt es warten: Nach einer Stunde "Harvest Moon"-Zeitrechnung könnt Ihr einen 500 Gramm Yamume-Fisch fangen. Wartet Ihr eineinhalb Stunden, habt Ihr sogar die Chance, einen extrem seltenen 'Großen Yamume' zu angeln. Dieser Brocken bringt 1.000 Gramm auf die Waage!

Regenwegmacher:
Wenn Euch ein Regenschauer oder ein Orkan nicht in den Kram passen, verzieht Ihr Euch einfach in eine Mine sobald das Unwetter losbricht. Hier verbringt Ihr eine Weile mit Grabarbeiten. Sobald Ihr zurück an die Oberfläche kommt, herrscht wieder eitel Sonnenschein.

Dupliziert das Rubin-Gewürz:
Wählt in Eurer Küche ein beliebiges Rezept aus und gebt als Zutat lediglich ein 'Rubin-Gewürz' an. Drückt jetzt die Start-Taste. Euer 'Rubin-Gewürz' hat sich soeben verdoppelt! Wiederholt den Trick, bis Ihr 99 'Rubin-Gewürze' beisammen habt. Allerdings solltet Ihr davon absehen, mehr als 99 Gewürze zu sammeln.

Liebt sie Euch?
Um herauszufinden, wie sehr das Mädel Eurer Bauernträume Euch zugetan ist, könnt Ihr einen Blick in ihr Tagebuch werfen: Celias Buch findet Ihr auf dem Bett im Obergeschoss ihres Hauses. Mollys Journal liegt auf dem mit Blumen geschmückten Tisch in der 'Blue Bar'. Namis geheime Aufzeichnungen erhaltet Ihr, wenn Ihr der Holden in ihre Gemächer im 'Inner In' folgt.

Verkauft Euch teuer:
Sämtliche Handelswaren, die mehr als 100 Gramm wiegen, könnt Ihr teurer an Van verscherbeln als es zunächst den Anschein hat. Bis zu dreimal könnt Ihr nämlich Vans Angebot ausschlagen. Mit abnehmender Wahrscheinlichkeit wird er dann sein Angebot erhöhen. Die zweite Erhöhung erfolgt relativ häufig, die dritte eher selten. Bleibt standhaft und holt das Maximum heraus!



www.logoworld.de
SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "MMA"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
83345
BESTELLBEISPIEL: MMA50007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)
*2,99€/SMS(VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo,Pix,Sound,Movie max.2 sms 5,98€
..ODER BESTELLE DIREKT:
0190
8662837
1,86€/min
0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998
SOUNDS & GERÄUSCHE
COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!
87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
87002 SEXGERÄUSCHE
87001 SIRENE MIT EXPLOSION
87006 PUMP GUN
87000 NEBELHORN
87032 EIN ALTES TELEFON
87008 GEWITTER MIT DONNER
87004 KLOSPÜLUNG
87029 ZAHNARZTBOHRER
87009 TROMMELWIRBEL
87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
87027 FORMEL 1 WAGEN
87028 DER GROßE GONG
87007 RÜLPSGERÄUSCH
Nokia : 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10,Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.
TOP RINGTONES
15561 IN THE END
15601 SKATERBOY
15211 E
15026 ROLLIN
15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXIKO
15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
15115 STAR WARS
15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
15608 PULP FICTION
15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
15094 AXEL F.
15098 FLINSTONES
15100 INDIANER JONES
15102 MANA MANA
15103 MISSION IMPOSSIBLE
Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.
LOGO´S für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!
31008 31028 38020 31048
31015 40020 31004 31046
38013 31043 31029 31027
DISPLAY - MOVIES für Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510
85502 85511 85504 85505
85507 85116 85503 85518
DISPLAY MOVIES
52004
NEU
52052 52005 52009
52011 52040 52053
52026 52024 52019
52012 52017 52070
52068 52057 52013
52001 52045 52014
52002 52041 52058
52059 52046 52066
SMS PIX für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!
70523 70532 70500 61003
69032 69096 61004 61012
67500 69021 71560 70564
FARBIGE HINTERGRUNDBILDER
Für alle Handys mit Farbdisplay!
5048 50007 50195 50190
50472 50182 50012 50120
50466 50001 50185 50150
50471 50005 50304 50002
50479 50191 50024 50184
50477 50306 50152 50170
50180 50166 50153 50155
50470 50158 50187 50031
50468 50128 50302 50022
50011 50181 50226 50162
VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!
VORHER
NACHHER
Schreibe eine SMS mit dem Inhalt MMA55000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein "Magic-Lösch-Logo" und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!
TOP
JAVA-GAMES
Mach Dein Handy zur Spielhölle!
CALL for GAMES : 01908 662798
0900 515107 (2,16€/min)
0901 599994 (4,23Sfr/min)
Game-Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10,
SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Slalom abwärts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
für: A,C,F,J,O,M,L,S
Best.Nr: 10001
HELICAB
Jeder Passagier,der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, den Deine Gegner arbeiten mit allenTricks
* für: alle Handys
Best.Nr: 10002
DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
für: alle ausser C,F,P,Q,R
Best.Nr: 10012
SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert!
* für: alle Handys
Best.Nr: 10004
TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
für: B,C,G,H,J,R,S
Best.Nr: 10018
SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen,etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
" Tolle Grafik "
für: A,B,F,J,R,O,M,L,S
Best.Nr: 10033
Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Hitman: Contracts

Player's Guide

Ob stiller Schleicher oder brutaler Ballermann – "Hitman Contracts" lässt Euch beim Durchspielen die Wahl. Unser Player's Guide setzt indes auf Schleichaktionen sowie Trickmorde. Auf den Karten findet Ihr die Positionen aller relevanten Missionsobjekte und Plätze. *mw*

Raus aus diesem Irrenhaus!

Um aus dem Keller des Sanatoriums zu entkommen, folgt Ihr der grünen Linie auf Eurer Übersichtskarte. Bevor Ihr mit dem Lift ins zweite Stockwerk fahrt, besorgt Ihr Euch noch das Nachthemd eines Patienten. Hierfür schießt Euer Recke am besten den aufgeknüpften Irren vom Seil und



PS2 Sollte der Patient neben den Steg plumpsen, braucht Ihr ein anderes Hemd.

zieht seine Kleider an. Im zweiten Stock sucht Ihr das Büro **1** und stibitzt den Autoschlüssel vom Tisch. Jetzt geht's zurück in den ersten Stock. Am Fuß der Treppe **2** erwarten Euch einige Polizisten, die Nummer 47 in den linken Warteraum schicken. Leistet der Aufforderung Folge und wartet hier, bis der patrouillierende Bulle über die Wendeltreppe verschwindet. Schleicht ihm hinterher und wartet vor der Tür, bis er zurückkommt. Sobald er die Tür öffnet, liquidiert Ihr den Ordnungshüter mit der schallgedämpften Knarre und zieht seine Uniform an. Durch ein Fenster könnt Ihr auf den Balkon steigen – unten rechts seht Ihr schon Euer Fluchtauto stehen. Die letzte Wache wird per Kopfschuss unschädlich gemacht, dann braust Ihr davon.

Fleischige Fetisch-Fete

Ihr startet auf der Pritsche eines Lastwagens neben einem ohnmächtigen Metzger. Zieht dessen Klamotten an, legt alle Schusswaffen ab und verschließt von draußen die Ladefläche des LKWs per Knopfdruck. Lasst am Haupteingang die Abtastung über Euch ergehen und betretet den Schlachthof. In der Küche **3** ignoriert Ihr den Koch und nehmt zunächst nur das Fleischermesser mit. Mit dem Metzger-Utensil wartet Ihr jetzt in der Umkleide **4** – bis der auf unserer Übersichtskarte grau dargestellte Kellner eintritt. Zieht ihn aus dem Verkehr und versteckt seine Leiche im hinteren Bereich des Raums. Auf einer Bank im selben Zimmer findet Ihr ein Kellnerkostüm, das Ihr jetzt überstreift. Draußen auf der Tanzfläche nehmt Ihr die Opiumpfeife vom Tresen **5** und begebt Euch in den Alkoven des Anwalts **6**. Gebt dem Advokaten die Pfeife und schickt Ihn per Fleischermesser ins Reich der Toten. Klaubt dann seine Habe auf und zieht Euch wieder in die Umkleide zurück. Dort hinterlegt Ihr die Wumme des Rechtsverdrehers und schlüpft wieder



PS2 Das Hähnchen für den 'Fleischkönig' liegt erst nach einiger Zeit für Euch bereit. Erledigt deshalb auf jeden Fall zuerst den drogensüchtigen Rechtsanwalt.

in die Metzgerkleidung. Ein zweiter Küchen-Besuch bringt Euch in den Besitz eines Hähnchens, welches Ihr in einer unbeobachteten Ecke mit dem Fleischermesser füllt. Dazu legt Ihr Euer Hackebeil auf den Boden, nehmt das Tablett mit dem Hähnchen zu Hand und verbergt das Messer im Geflügel. Eine Etage höher wartet schon der 'Fleischkönig' auf seine Brotzeit **7**. Zuvor werdet Ihr jedoch durchsucht, 47 sollte also unbedingt alle Schusswaffen ablegen. Vor der Tür zu den Privatgemächern des Bösewichts zieht Ihr das Messer aus der Henne und versteckt es in Eurem Hemd. Sobald Ihr durch die Tür tretet, schickt der 'Fleischkönig' seine Latex-Miezen nach draußen. Wartet, bis sie die Tür hinter sich zumachen, und fahrt dann per Knopfdruck die Jalousien runter. Jetzt seid Ihr mit dem Fettklops allein: Säbelt ihn schnell um! Holt Euch jetzt die zuvor verstaute Kanone aus der Garderobe und macht Euch auf den Weg zum Aufenthaltsort der Geisel **8**. Lugt vor der Tür durchs Schlüsselloch und wartet, bis Euch der Wurstfachverkäufer den Rücken zudreht. Dann stürmt Ihr das Zimmer und erledigt den Fleischermeister – für das emtführte Mädel kommt aber jede Hilfe zu spät. Nehmt ergo ihren Arm mit und verlasst das Gelände.

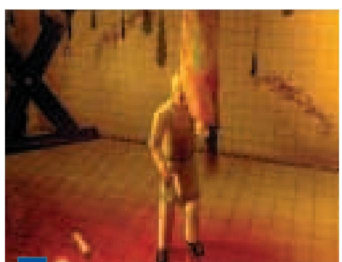




PS2 Im Zellentrakt des ersten Stocks wartet ein drogenabhängiger Patient auf eine Spritze, die Ihr von einem der grüngekleideten Pfleger bekommt.



PS2 Beide Teile des zweiten Stocks erreicht Ihr vom Erdgeschoss aus.



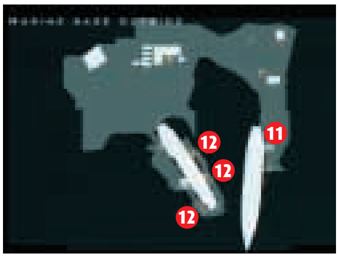
PS2 Außer einem Arm könnt Ihr leider nichts von der Geisel retten.



PS2 Achtet zu Beginn auf die scharfäugigen Wachen im Norden.

Borschtsch und Bomben

Im Flugzeug nähert Ihr Euch der hinteren Laderampe und wartet, bis die Luft rein ist. Betretet dann den nördlichen Turm ⑨ und schleicht Euch in den Kellergang. Hier lauft Ihr gleich am Eingang nach links in die Kammer und erschießt den Wachmann, der am Computer steht. Zieht die Klamotten Eures Opfers an und versteckt seine Leiche in der fensterlosen Kammer. In der Kantine ⑩ redet Ihr jetzt mit dem Wirt: Haltet Euch dann im Hintergrund, bis Fabian Fuchs aufsteht und den Raum verlässt. Folgt dem Deutschen unauffällig durch den Stollen. Sobald er sich dem Schlachtschiff nähert, rempelt Ihr ihn an und geht gleich wieder auf Abstand. Wiederholt das Spielchen, bis Ihr ihn zwischen die Kiste und den Zaun ⑪ gedrängt habt. Jetzt erschießt Ihr Euer Opfer und zieht seinen Anorak an. So kommt Ihr ohne Probleme an den Wachen vorbei ins Schiff. Gleich rechts (bei der hinteren Kammer) sammelt Ihr die Bomben und den Fernzünder auf, lasst die Sturmgewehre aber liegen. Ein Stockwerk höher schlendert Ihr die Reling entlang und werdet abgetastet – alle Schusswaffen werden einbehalten. Hinter der nächsten Tür auf der rechten Seite wartet Commander Bjarkhov: Wenn er Wodka schlürft, stellt Ihr Euch genau hinter ihn. Wartet nun, bis er sich einmal umgedreht hat – beendet dann via Drahtschlinge sein Leben. Nummer 47 fleddert nun Bjarkhovs Leiche und verlässt das





PS2 Zwischen Kiste und Zaun ist die Leiche von Fabian Fuchs unsichtbar.

Schiff durch die Tür links neben dem Schreibtisch. Draußen schleicht Ihr Euch zum U-Boot: Lasst die dortigen Wachen nicht zu nahe an Euch herankommen, sonst fliegt Eure Tarnung auf. Beim Unterseeschiff legt Ihr an den drei markierten Punkten die Bomben ⑫ ab und zieht Euch dann Richtung Stollen zurück. Kurz bevor Ihr den Tunnel erreicht, zündet der Hitman die Bomben. Begebt Euch jetzt im Laufschritt zur Ladeluke des rettenden Frachtfliegers.

Der Mord am Lord

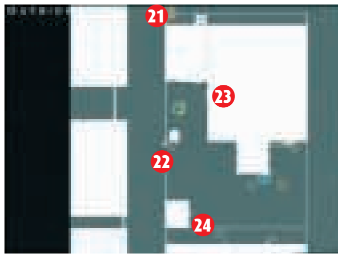
Vom Startpunkt aus wendet Ihr Euch nach links und versteckt Euch bei der Laterne im Schilf. Sobald sich der ankommende Wächter nähert, streckt Ihr ihn nieder und zerrt seine Leiche ins schattige Moor ⑬. Bedient Euch an der Kleidung des Jägers und nehmt seine Flinte mit. Nun passt Ihr einen unbeobachteten Moment ab, damit Euer Killer in den Irrgarten gehen kann. Am markierten Punkt ⑭ führt ein Gang zum Herrenhaus. Aber Vorsicht: Der Keller wird in regelmäßigen Abständen von einer Wache durchsucht – bringt diese um die Ecke und schnappt Euch ihre Klamotten.

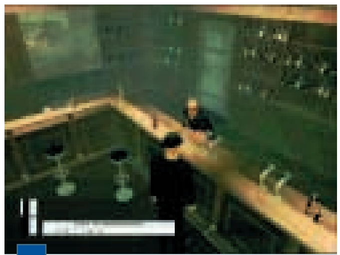




PS2 Die Geheimtreppen im Herrenhaus sind unsichtbar hinter der Wandvertäfelung verborgen. Der entführte Wissenschaftler wird als weißer Kreis dargestellt.

Lauft sodann über die hinteren Stufen in den ersten Stock und mogelt Euch zur südöstlichen Geheimtreppe ⑮ durch. So erreicht Ihr ein Gästezimmer auf der zweiten Etage: Schleicht Euch zum Bett und erstickt den schlafenden Gast mit einem Kopfkissen. Putzt Euch jetzt als Mitglied der Jagdgesellschaft heraus und betretet die nördliche Toilette: Versteckt Euch hinterm Duschvorhang und wartet, bis Eure erste Zielperson auf die Toilette geht. Wartet einen Moment ab und würgt den arglosen Opa dann von hinten zu Tode. Nach vollbrachter Tat kehrt Ihr zurück in den Keller, wo Ihr einen Benzinkanister findet. Nehmt ihn mit und steigt über die nordöstliche Geheimtreppe ⑯ zum dritten Stock, wo Ihr das Benzin in den Ofen gießt – die Whiskey-Trinker im Kaminzimmer wären damit erledigt. Über die Leiter steigt Ihr anschließend in den zweiten Stock und tötet die Wache hinter der Tür. Zerrt schnellstmöglich den Körper hinter die Wandvertäfelung und verkleidet Euch einmal mehr als Wachmann. Verlasst das Herrenhaus und betretet die Ställe ⑰. Hier nehmt Ihr bei ⑱ das Gift mit und gießt es in die Pferdetränke ⑲. Wartet dort, bis der Stallbursche kommt: Nehmt ihm den Schlüssel ab, denn die Geisel sitzt in einer Pferdebox ⑳. Schließt das Tor auf, klettert über die Leiter nach oben und springt aus dem Fenster. Jetzt muss sich Euer Hitman nur noch zum Fluchtpunkt durchschlagen: Die Tarnung fliegt wahrscheinlich auf, bleibt also im Schatten.

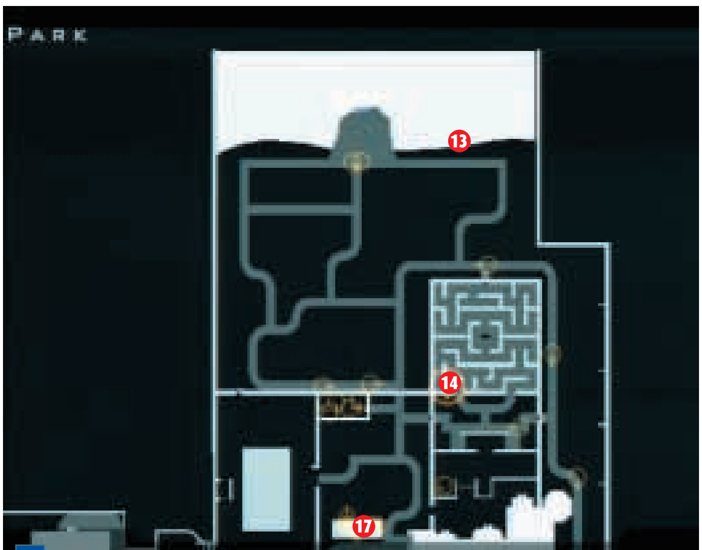




PS2 Vor dem Gespräch mit dem Barkeeper könnt Ihr nichts erreichen.

Bikerclub

Verlasst das Haus durch die Tür im Norden und lauft zur nordwestlichen Ecke des Areals ㉑. Hier wartet ein wunderlicher Kauz mit Anzug und Melone. Lasst diesen Reporter für seine miese Schreibe büßen und versteckt seine Leiche in der schmalen Gasse. Schlüpft nun in den Zwirn des Journalisten, legt alle Schusswaffen ab und steckt den Umschlag mit dem Geld ein. Danach lauft Ihr zum bewachten Tor ㉒ und betretet das Biker-Gelände. Lasst Euch abtasten und marschiert in den Club ㉓: Nördlich findet Ihr einen Tresen nebst Barmann, den Ihr prompt anredet. Der Kellner bringt Euch in den zweiten Stock zum Bikerboss. Gebt diesem den Geld-Umschlag und wartet, bis er sich zum Safe umdreht. Tötet ihn



PS2 Der Ausgang beim Turm ist Euer einziger Fluchtpunkt. Achtet beim Rückzug darauf, möglichst keine Wachposten zwischen Euch und dem Ausgang zu haben.

alsdann mit der Drahtschlinge. Im Keller des Clubs wartet Euer zweites Mordopfer – praktischerweise bereits an Starkstrom angeschlossen. Legt den Hebel um und verlasst das Biker-Gelände durch die Lücke im Zaun 24. Schlagt Euch anschließend einfach zu einem der Fluchtpunkte in den Seitenstrassen durch.

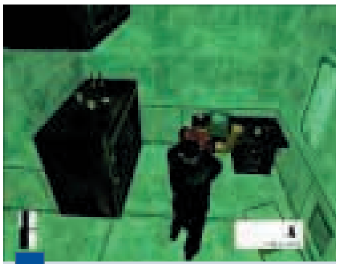
Rosen aus Rotterdam

Rechts vom Startpunkt schaut Ihr Euch im Bordell um und plaudert mit dem Barkeeper. Der schickt Euch zur Bordsteinschwalbe im Schaufenster, die Ihr schließlich als Lockvogel anheuert. Sobald der Autobesitzer eine Nummer schiebt, bringt Ihr Eure Sonde am Auto an und lauft weiter zum Hafeneingang. Links von der Schranke zwickt Ihr das TV-Signal 25 durch und erschießt den Bullen, der alsbald nach dem Rechten sieht. Nehmt seine Uniform und lauft im Hafengelände zum Arbeiterhäuschen 26. Legt jetzt einen Blaumann an bzw. Eure Waffen ab. Dann folgt Ihr dem Weg des Autos zum Schiff: Lasst Euch abtasten und geht neben dem Boot in die Kanalisation 27. Am Kellergang steigt Ihr die mittlere Leiter nach oben: Im zweiten Stock der Lagerhalle findet Ihr Schlägerklamotten, die Euch den Weg aufs Schiff ebnen. Im ersten Stockwerk wartet Ihr im Zimmer der Zielperson 28, bis diese hereinkommt. Verbergt Euch links hinter der Tür und erwürgt den Kerl per Drahtschlinge. Wartet alsdann, bis die Luft rein ist, lauft aus der Kajüte nach rechts und springt aufs Deck. Sollte das SWAT-Team in der Zwi-





PS2 Von Punkt 29 aus flüchtet Ihr schnurstracks nach Süden.

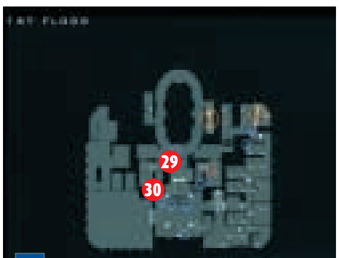


PS2 Von hinten schleicht Ihr Euch zum jeweiligen Opfer und schlagt zu.

schenzeit angreifen, dann ignoriert Ihr die Straßenschlacht zwischen Polizei und Schmugglern. Stattdessen läuft Nummer 47 schnurstracks weiter zum Fluchtpunkt.

Der Fuchsbau

Klaubt am Startpunkt die ID-Karte sowie den Umschlag auf, lasst Eure Waffen liegen und betretet das Hotel. Nach der Waffenkontrolle redet Ihr rechts mit dem Rezeptionisten. Lauft nun in den dritten Stock und sucht das Zimmer mit der Nummer 301. Klettert dort durch das offene Fenster nach draußen und springt auf den nächsten Balkon im Norden. Hier spitzelt Ihr durch das Schlüsselloch: Wenn der Gast nebst Begleitung im Bad verschwindet, schleicht Ihr ins Zimmer und streift die Pagen-Uniform über. Klettert im zweiten Stockwerk vom Raum 203 aus nach draußen zum Balkon und springt auf die Terrasse im Süden. Versteckt Euch dort neben der Tür und bringt die ankommende Wache per Würgedraht um die Ecke. Im Zimmer schleicht Ihr Euch ins Bad und meuchelt den ersten der beiden Fuchs-Brüder. Klaubt jetzt sämtliche Gegenstände vom Tisch auf und schleppt die ermordete Wache ebenfalls ins Bad. Vor der Tür steht noch ein Schurke: Wartet, bis die Luft rein ist und tötet ihn mit der Schalldämpfer-Knarre – auch diese Leiche wird im Bad versteckt. An der Tür hängt Ihr danach das 'Bitte nicht Stören'-Schild auf. Den Koffer und alle Schusswaffen lasst Ihr einstweilen



PS2 Als Page könnt Ihr Euch im Hotel ungehindert bewegen.



PS2 Die beiden Yakuzas im Osten müßt Ihr nicht verstecken – weder Wachen noch Passanten betreten diesen Bereich. Dem Eingang solltet Ihr jedoch fernbleiben.

im Zimmer 202 und lauft zum ersten Stock. Schließt das Fenster zum Pool 29 und knackt das Tor in den Saunabereich 30. Vor dem Planschbecken schiebt ein einsamer Polizist Wache: Schleicht Euch ran und setzt die Drahtschlinge ein. Zieht jetzt die Uniform an und erschießt mit der Dienstwaffe des Cops den zweiten Fuchs-Bruder – der Kerl schwimmt im Pool. Versteckt anschließend beide Leichen in einem der vollgedampften Sauna-Nebenräume. Als Polizist verkleidet dürft Ihr fortan bewaffnet durch die Metalldetektoren spazieren. Holt also den Koffer aus Raum Nummer 202 und steigt hoch in den dritten Stock. Hier zeigt ein Ausrufezeichen im Nordwesten die Position der Bombe auf der Übersichtskarte an. Die verbleibenden Wachen bezwingt Ihr mit Waffengewalt: Ladet die Bombe in den Koffer und sprintet aus dem Hotel zum Fluchtpunkt.

Roter Drache

Lauft in das Gebäude westlich des Parks 31. Im vierten Stock erschießt Ihr mit Eurer schallgedämpften Pistole den Türsteher sowie den Scharf-

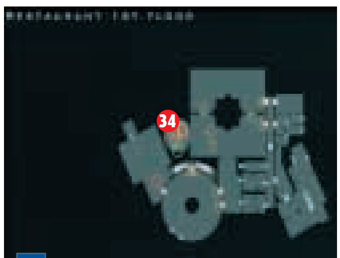


PS2 Beobachtet die Bewegungen der Wachen vor Eurem Anschlag.

schützen im ehemals bewachten Raum. Zieht jetzt den Yakuza-Kimono an, packt Euer Scharfschützengewehr aus und lugt vorsichtig durch das Fenster, an dem der Sniper stand. Im Pavillon seht Ihr die beiden Unterhändler diskutieren: Erledigt den auffällig rot gekleideten Mann und rennt zum Fluchtpunkt.

Blauer Drache

Tötet zuerst die beiden Yakuza-Typen im Osten des Restaurants 32, nehmt die Mini-Uzi und schlüpft in den Kimono. Über eine Feuerleiter 33 klettert Ihr in den zweiten Stock des Restaurants. Lugt dort sofort um die Ecke und tötet die Wache auf der Galerie. Nummer 47 zieht danach den Umhang der Wache an und läuft durch das östlichste Fenster nach drinnen. Stehlt Euch hinunter in den ersten Stock und checkt die Karte: So findet Ihr den Aufenthaltsort des Unterhändlers und seiner Männer (dargestellt durch drei rote Punkte und ein Ausrufezeichen) heraus. Positioniert Euch an der Rückwand des Raums 34 und eröffnet per schallgedämpfter Waffe das Feuer auf die drei Schur-



PS2 Nach dem Mord flüchtet Ihr durch die Türen im Süden der Karte.



PS2 Passt bei Euren Auftragsmorden auf die petzenden Passanten auf.

ken. Rennt dann durch das rot markierte Haupttor nach draußen. Vor dem Restaurant schieben die restlichen Yakuzamänner Wache 35. Mit einer Uzi im Anschlag sollten die Knaben kein Problem darstellen!

Sushi-Massaker

Stellt Euren Koffer beim Fluchtauto ab und rennt sofort zur nördlichsten Querstrasse. Positioniert Euch an der Gasse, die nach Norden zu einem Kanalschacht führt 36. Der Unterhändler des roten Drachen kommt auf seinem Weg zum Fischrestaurant an genau dieser Stelle vorbei. Wartet, bis keine Passanten oder Polizisten in Sichtweite sind, und verstellt Eurem Opfer dann den Weg. Falls sich unliebsame Zeugen nähern, blockiert Ihr dem Unterhändler einfach den Weg – gleich ist die Luft wieder rein! Dann bringt Ihr ihn um die Ecke, schnappt Euch seine Klamotten sowie das Amulett und lasst seine Leiche im Kanal verschwinden. Zurück am Fluchtauto nehmt Ihr Euren Koffer mit und klettert auf das Gerüst im Süden 37. Von hier aus könnt Ihr das



PS2 Der gesuchte Agent wird in der westlichsten Zelle gefangen gehalten.

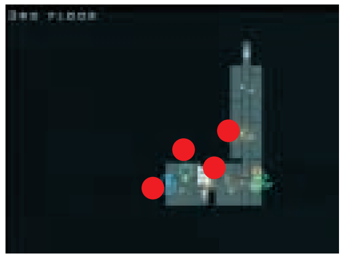
Fenster im zweiten Stock des Fischrestaurants anvisieren. Wieder wartet Ihr, bis niemand zusieht: Dann verpasst Ihr dem Unterhändler des blauen Drachen sowie dem Polizeichef eine Kugel zwischen die Augen. Lasst Euer Gewehr liegen und spaziert durch den Haupteingang des Restaurants – hier werden alle Waffen beschlagnahmt. Das macht aber nichts, denn Ihr braucht keine Wummen mehr. Legt nur noch im ersten Stock das Amulett auf den Tisch und schlendert wieder nach draußen.

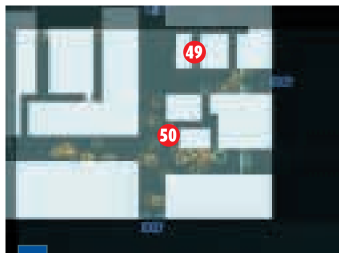
Lee Hong muss sterben

Ihr kennt dieses Areal bereits aus Mission 9: Wieder steigt Ihr über die Feuertreppe ins Restaurant – durchs östlichste Fenster kommt Ihr rein. Vor der Tür wartet eine Wache: Zieht sie ungesehen aus dem Verkehr, legt ihren Kimono an und verbergt die Leiche im Raum mit dem Tresor. Unten im ersten Stock unterhaltet Ihr Euch mit dem Barmann, der auf eine Prostituierte im Bordell hinweist. Das Freudenhaus erreicht Ihr über den zweiten Stock: Im Etablissement folgt Ihr dem violett gekleideten Mädel in seine Kammer und sagt ihm Eure Fluchthilfe zu. Tötet also gleich die beiden Wachen am Eingang und bahnt Euch einen Weg zur Treppe in den ersten Stock des Restaurants. Unten könnt Ihr Euren Rotlicht-Schützling durch eine Seitentür 38 nach draußen geleiten. Kehrt dann durch die Doppeltür zurück und steigt die Treppe im selben Raum nach unten 39. Hier liegt im Gang mit den wehenden Tüchern eine Kochuniform, die Ihr überstreift. Für die folgende Passage solltet Ihr unbedingt eine voll geladene Mini-Uzi zur Hand haben. Im ersten Stock des Restaurants sitzt nämlich Lee Hong mit seinem fetten Bodyguard 40. Schmuggelt Euch in den Raum und bringt den runden Tisch zwischen Euch und die beiden Opfer. Dann zückt Ihr die Mini-Uzi und verpasst dem Duo eine volle Breitseite. Jetzt rennt Ihr durch den Haupteingang 41 nach draußen und schüttelt etwaige Verfolger in den Strassen ab. Kehrt durch die Seitentür 38 ins Restaurant zurück und steigt abermals in den Keller: Hier liegen in einem Seitenraum 42 Uzis und Sturmgewehre nebst Munition. So gerüstet metzelt Ihr alle Wachen im Keller nieder und befreit den FBI-Agenten 43. Dieser verrät Euch den Standpunkt der Jadefigur. Rechts neben dem Aufzug im Norden 44 liegen übrigens noch weitere Waffen. Füllt dort Euer Arsenal auf und fahrt in den ersten Stock des Anwesens. Räumt den Weg zur Treppe frei und holt aus dem zweiten Stock die mit einem Ausrufezeichen markierte Jadefigur. Verlasst nun das Restaurant und geht zum Ausgang.

Jäger und Gejagte

Rennt sofort in den Nordflügel des Hotels und springt aufs Nebengebäude 45. Von hier springt Ihr durchs westlichste Fenster 46 wieder nach innen und schleicht zum Gang: Schleicht zum Stromschalter 47 und löscht das Licht: In der Dunkelheit springt Ihr von oben in den Lift 48. Vor Euch warten zwei Polizisten: Öffnet also die Tür und erledigt sie. Jetzt flugs in eine Uniform geschlüpft und die Schrotflinte geschultert: Lauft aus dem Hotel und sucht auf der Karte nach dem Inspektor. Sprintet durch die Kanalisation 49 zu seiner Position 50 und liquidiert den Beamten.





PS2 Durch die Liftkabine klettert Ihr in den zweiten Stock hinunter.



PS2 Versucht erst gar nicht, Lee Hong zu vergiften: Der fette Vorkoster schlabbert alles Gift weg und plärrt im Todeskampf sämtliche Wachen zusammen.



PS2 Harry, fahr schon mal den Leichenwagen vor: Der hartnäckige Inspektor wusste zuviel über Nummer 47 und musste deshalb kläglich sterben.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

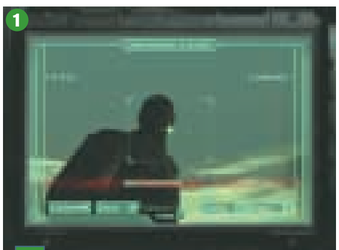
Xbox

Jetzt geht's den Terroristen an den Kragen: Im zweiten Teil unserer "Pandora Tomorrow"-Lösung jagen wir das Pack durch Dschungel, U-Boot und Flughafen. *oe*

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Level 5:
Camp Kundang

Im Dschungel folgt Ihr dem Pfad und plaudert mit Sams Kontaktmann, anschließend rutscht Ihr das Seil zum Camp runter. Ihr landet in einem Feld: Schleicht zum Zelt vor Euch und pfeift die Wache ins hohe Gras. Überwältigt sie und auch den Kollegen, der gleich links ums Zelt biegt. Folgt dann dem Pfad am Truck vorbei und belauscht die beiden Soldaten: Stellt sie kalt, dreht die Kamera über Sam und deaktiviert auf Eurem weiteren Weg die Sprengfallen – mit Thermalsicht könnt Ihr sie leicht entdecken. Achtet dabei auf Geräusche, denn im hohen Gras begegnet Euch auch eine Wache. Am Hangar pfeift Ihr die beiden Wachmänner nacheinander zur Tür heraus, um sie einzeln zu beseitigen. Dann befestigt Ihr den Sprengsatz am Flugzeug und bekämpft eine weitere Wache, die durch den Hintereingang kommt. Am Kontrollpunkt hinterm Hangar warten erneut zwei Soldaten, bekämpft sie und öffnet die Schranke mit dem Schalter im Häuschen. Versteckt Euch jetzt im Schatten und erledigt den ankommenden Soldaten, danach ist der Wachhund dran. Folgt nun dem Pfad und beseitigt die Wache auf dem Turm, dann die beiden Soldaten am Boden. Hierfür schleicht Ihr durchs Zelt rechts, wo Ihr auch Munition findet. Erklimmt den Turm und rutscht zum nächsten Abschnitt. Belauscht dort Sadono und folgt ihm durch zwei Höfe sowie den Gang zur Besprechung. Dabei überwältigt Ihr zwei Soldaten, die dritte Wache dürft Ihr jedoch nicht bekämpfen. Wartet einfach ab und folgt ihr durchs Haus zum zweiten Hof. Auch hier patrouilliert ein Soldat – eilt durch die Schlafbaracke ins Lager. Nehmt hier die Haftkamera und beobachtet den Köter in der Ecke per Nachtsichtgerät, bevor Ihr schließlich die beiden Söldner bekämpft. Klettert dann beim Scheinwerfer in die erste Etage und schießt Eure Haftkamera an die Wand hinter Sadono – richtet sie auf den Kopf des Gesprächspartners (1). Dann kraxelt Ihr runter, erledigt die beiden Soldaten und steigt in den Schacht. Unten angekommen löscht Ihr das Licht, dann nehmt Ihr Euch die zwei Soldaten vor. Folgt hernach der Treppe und spurtet in die Trockenhalle. Oben an den Stufen drückt Ihr den Lichtschalter, dann bekämpft Ihr mit aktivierter Nachtsicht die Soldaten. Es folgen die Lagerräume mit zwei weiteren Wächtern und Eurem Kontaktmann. Plaudert mit ihm, öffnet die Codeschloss-Türe und klettert die Leiter hoch. Schleicht jetzt um die Ecke, sammelt die Fackeln und überwältigt das plaudernde Wachen-Duo per Rauchgranate. Die Kanone lässt sich indes mit einer Fackel ablenken: Schaltet sie aus und betretet dann die Schießhalle. Wartet nun im Schatten: Wenn Sadono verschwindet, ballert Ihr Euch den Weg zum Hof frei. Pfeift die beiden Wachen in den dunklen Gang und folgt dem Zaun links, damit Euch die nächste Kanone nicht trifft. Deaktiviert sie, heilt Euch und sucht im Haus nach Munition. Lockt nun die Wache vom nächsten Hof zum Haus, um dann den Kollegen im linken Gang zu überraschen. Geht dann am Scheinwerfer vorbei. Haltet Euch im Anwesen rechts, huscht an den Fenstern vorbei und benutzt den Schalter im Gang hinter dem Raum mit Sadono. Sobald er den Raum verlässt, ballert Ihr auf die Kamera über der Tür und benutzt seinen Computer. Verlasst nun den Raum, folgt dem Gang nach hinten und öffnet die Tür. Bleibt draußen stehen und wartet, bis die Kollegen Euch helfen, dann schießt Ihr den Soldaten in den Rücken – die Flucht ist geglückt!



XB Nur wenn die 'Recording'-Schrift erscheint, klappt die Aufnahme!

Level 6:
Schiffswerft

Schleicht im Gras nach rechts bis die Vögel aufschrecken und lasst die nahende Wache verschwinden. Sprintet geduckt zum Truck, dann rechts am Zaun entlang zur Kanone – deaktiviert sie. Im Gang danach könnt Ihr die Sprengfalle nur mit dem Wärmeblick sehen. Bleibt bei den ersten Grasbüscheln im nächsten Hof und pfeift die beiden Wachen herbei, um sie kalt zu stellen. Löscht hernach die Lampe unter dem Laserturm und folgt der Bambuswand – am Ende könnt Ihr per Wandspagat und Sprung ins Gebäude klettern. Durch die Tür rechts gelangt Ihr in einen Hof mit zwei Wachen an einem Tisch – betäubt die Schlafmützen per Rauchgranate (2). Den dritten Soldaten pfeift Ihr ins Dunkel, dann klettert Ihr am Ende der Gasse links vom letzten Gebäude nach oben in die Öffnung. Hangelt an der Stange durchs Zimmer und ballert von oben auf die beiden Wachen (3). Dann hüpft Ihr runter und verlasst das Haus durch den linken Ausgang hinter dem Teppich. Huscht an den Kisten vorbei zum Generator, schaltet ihn aus und folgt links der Wand zur Kanone – schaltet auch diese ab. Betretet jetzt das Haus, aktiviert Sams Wärmesicht und huscht unter den Lichtschranken durch in den Keller.
Fahrt den Aufzug runter, löscht die Lampen und pfeift die beiden Wachen ins Nirwana. Schnappt den Techniker im Kontrollraum (nach dem Büro) und lasst ihn an der Schalttafel das U-Boot aus dem Wasser heben. Wartet bis er die Mannschaft beruhigt und betäubt ihn – jetzt könnt Ihr die Hangartür im Korridor öffnen. Lasst die Wache vor der Tür verschwinden, löscht das Licht in der Gondel, drückt



XB Mit einer Gasgranate lasst Ihr die beiden Wachen einschlummern: Zielt einfach auf das Tischbein, damit der Sprengsatz genau zwischen den Soldaten landet.



XB Ballert im Hängen auf die Soldaten vor dem TV und am Eingang.

den Schalter und fahrt los – mit dem Scharfschützengewehr sind die drei ballernden Wächter ein leichtes Ziel. An der nächsten Haltestation erleichtert Ihr die Wache rechts um Munition, links geht's runter zum U-Boot – erledigt den Türsteher und steigt ein! Hier darf es keine Todesopfer geben: Klettert die Leitern runter, pfeift die Wache herbei und betäubt sie mit Ringgeschoss oder Handkante. Folgt dem Gang bis zur Tür, duckt Euch, zieht die Waffe und schleicht an dem schlafenden Mann vorbei. Eine Etage weiter unten huscht Ihr an der Tür vorbei und schaltet das Licht aus, der nahende Soldat bekommt was auf die Rübe. Im Raum vor dem langen Gang geht Ihr neben der Tür in Deckung, um den kommenden Mechaniker von hinten zu überraschen – zerrt ihn durch den Gang, drückt ihn an den Scanner und verstaut ihn am Ende des Gangs. Betretet nun die Brücke, weicht zurück und betäubt den Kaffee-Holer via Ablenkungssystem – das letzte Besatzungsmitglied verdient einen Elektroschock. Checkt den Computer in der Ecke und verlasst das U-Boot durch die Leiter hinter der Tür beim Mechaniker.
Schleicht draußen zur Mitte der Brücke und wartet, bis Euch die Wache entgegen kommt. Sammelt die Munition beim Verbandskasten, haltet eine Rauchgranate bereit und lauft die Treppen runter. Am Ende der Stufen ballert Ihr eine Rauchgranate zu den Soldaten, dann feuert Ihr auf die Tonnen – Boom! Folgt jetzt dem Pier zum rettenden Schlauchboot.

Level 7: TV-Station

Nehmt gleich die Leiter, seilt Euch an der nächsten Wand ab und folgt dem Gang um die Ecke. Dabei müsst Ihr nicht nur alle Lichter löschen, sondern auch auf Passanten achten – die Zivilisten dürfen bloß betäubt werden.

Am Pier plündert Ihr das Wachhaus, dann knackt Ihr den Laden mit der Leuchtschrift und lauft in den Gang hinter der Theke. Im nächsten Hof beseitigt Ihr alle drei Wachen. Anschließend bedient Ihr Euch im Wachhaus und kraxelt ganz hinten rechts über den Zaun. Im Garten warten zwei Wachen auf eine Abreibung, klettert anschließend in den Gulli vorm LKW.
Bekämpft die Wache rechts hinter dem Tor und folgt der Kanalisation zum Durchgang nach links – dort beseitigt Ihr Wache und Kamera. Lauft danach zur Leiter und klettert in den Hof: Hier müsst Ihr gegen den Uhrzeigersinn um den Turm laufen und (immer wenn der Lichtkegel kommt) hinter Kisten bzw. Satellitenschüsseln Deckung suchen. Achtet dabei auch auf die vielen Minen, welche Ihr via Wärmesicht erkennt. Kraxelt beim Generator über den Zaun, knackt die Tür und überwältigt den Wachmann.
Löscht hier das Licht im Häuschen, schnappt Euch die Ringgeschosse und betäubt damit die beiden Wachen, die Ihr wiederum aus dem nächsten Hof herbei pfeift. Lauft links ums Taxi und kraxelt über Balkone und Wände aufs Dach. Ballert dort auf die gesprungene Scheibe und seilt Euch ab. In der Eingangshalle überwältigt Ihr den Wächter und nehmt den Lift.
Schießt auf die Leuchtröhren in den Gängen und beseitigt jedwede nahende Wache. Folgt dann dem Gang nach links und sprintet geradeaus durch die Tür. Folgt nun dem Gang und kraxelt zwischen den letzten beiden Pfeilern rechts nach oben. Im Studio pfeift Ihr die drei Soldaten in die Mitte, um sie mit einer Rauchgranate einzuschläfern. Verlasst dann das Studio durch den Ausgang beim Schlagzeug. Hinter den folgenden zwei Türen warten Feinde – bekämpft sie! Plaudert jetzt mit Ingrid, folgt ihr zur Glastür und deaktiviert dabei Kamera und Kanone.
Am Doppelgang geht Ihr nicht nach links, sondern schießt eine Gasgranate den rechten Gang entlang (4): Stürmt hinterher und bekämpft alle Soldaten, die noch bei Bewusstsein sind. Eilt weiter und löscht im Gang die Lichter, damit Euch die Kamera nicht sieht. Beseitigt hernach die beiden Soldaten vor der Bar und kraxelt an der Stange rechts in den Schacht. Krabbelt bis ins Studio, hüpft runter und folgt dem Seitengang rechts zum Ausgang hinter den Kameras. Eröffnet das Feuer auf die drei Wachen rechts und links, dann werft Ihr eine Blendgranate und packt Sadono am Kragen – Ringgeschosse tun's auch. Führt ihn nun durch zwei Scanner-Türen aufs Dach zum Hubschrauber.

Level 8: Airport

Sprintet geradeaus, klettert über die Gittertür und folgt geduckt dem Schatten an der Mauer. Wenn der LKW anhält, steigt Ihr hinten ein und fahrt ins Flughafengebäude. Die dortigen Terroristen erkennt Ihr per Thermalansicht: Das erste Opfer steht im Wachhaus. Löscht aber zuvor die Leuchtröhren links und rechts von der LKW-Ladefläche. Nehmt dann die Tür hinterm Wachhaus: In den folgenden Räumen solltet Ihr stets die Zivilisten betäuben, damit sie Euch nicht verraten. Lasst dann die Frau verschwinden und löscht alle Lichter, so öffnet der Wächter die Tür. Zieht ihm eins über die Mütze und nehmt den Ausgang hinter der Theke.
In der Gepäckhalle warten vier weitere Terroristen (5), einer gleich vor Euch und drei hinter dem Durchgang links. Stellt sie kalt und verlasst die Halle durch die Tür im ersten Stock. Im Gepäckcheck versteckt Ihr Euch hinter dem Kofferhaufen auf dem linken Band, dann wechselt Ihr nach rechts und folgt den Bändern an einem Wächter vorbei, der sich umdreht – sprintet weiter zum Treppenhaus und sammelt unterwegs die Munition.
Eine Etage weiter oben schleicht Ihr das Laufband entlang und verpasst dem Terroristen ein Ringgeschoss, wenn er zur Tür links läuft – mit seinem Code öffnet Ihr die Tür. Nehmt den Kerl mit und macht ihn im Gang endgültig alle. Löscht sämtliche Lichter, damit Euch die Kamera nicht sieht, und folgt dem Gang ins Büro. Erledigt dort die Wache und betäubt den Angestellten. Jetzt geht's weiter in den Projektorraum: Schiebt Euch rechts hinter der Leinwand vorbei, löscht das Licht und betäubt alle Anwesenden. Anschließend pfeift Ihr die beiden Cops an der Brüstung ins Zimmer, um sie ins Reich der Träume zu schicken. Löscht die Lampen über der Rolltreppe, lauft hinab und sucht im unteren Bereich per Fernglas sowie Wärmebild nach Soth. Löscht die Lichter vor dem rechten Lift und fahrt hoch. Der Aufzug stoppt: Schießt die Luke weg, steigt hoch und kraxelt über Balken bzw. Seile auf den zweiten Aufzug. Kriecht in den Gang unter der roten Lampe und schnappt Euch dort die Munition. Im finalen Raum betäubt Ihr die Mechaniker, dann sucht Ihr die Leitern nach oben und bekämpft Soth sowie seine beiden Kumpane – die Gefahr ist gebannt!



XB Warme Brüder: Die Terroristen erkennt Ihr mit der Thermaloptik.



XB Eröffnet das Feuer, sobald die zweite Wache um die Ecke biegt: Eine Gasgranate sollte auch anstürmende Helfer betäuben – ansonsten hilft Eure Knarre nach.

MANISCHER MOMENT!



Nicht im Bild zu sehen: 30 sabbernde Videospiel-Redakteure – darunter ein MAN!AC.

Höret, höret: Acclaim lud zum mittelalterlichen "The Bard's Tale"-Event nach England. Gemäß der Fantasy-Thematik des humorigen Rollenspiels residierte die anwesende Journalisten-Truppe in einer historischen Burg. Und auch das Rahmenprogramm stand unter dem Motto 'Ja so warn's, die alten Rittersleut': Bier aus Zinnkrügen, deftiges Spanferkel und kurioser Minnegesang sorgten für waschechte Lanzelot-Stimmung. Der Appetit verging den Gästen jedoch, als ein Folterknecht seine masochistischen Künste vorführte: Wer sich Nägel in die Nase hämmert, Rasierklingen verspeist und freiwillig in Bärenfallen tritt, sollte seine Tischmanieren überdenken! Bei diesem Anblick traf es sich gut, dass der Veranstalter wohlgewachsene Mägde offerierte, die sich ums Seelenheil der Redakteure kümmerten.



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Der Beginn einer Karriere: Im Editorial der MAN!AC 06/99 stellte sich unser heutiger Chef-Redakteur Oliver als neuer Mitarbeiter vor – den Stoppelbart hätte er jedoch lieber bleiben lassen. Abseits dieser Personalie stand unsere Preview-Strecke ganz im Zeichen des Horrors: Mit "Dino Crisis", "Countdown Vampires", "Shadow Man" sowie "Demon Warrior" (das spätere "Onimusha") buhlten gleich vier Schauer-Spiele um die Gunst der MAN!AC-Leser. Hüpf-Fanaten freuten sich hingegen über ein 9-seitiges Special zum Thema Jump'n'Runs – da blieb kein Genre-Aspekt unbehandelt. Der Test-Teil roch schließlich nach Benzin: "Need for Speed 4" (85%) und "Ridge Racer Type 4" (91%) fuhren Höchstwertungen ein.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Die Stunde der Patrioten: Ubisoft bewirbt seine Tom-Clancy-Reihe mit einem Inserat, das auch als Regierungs-Propaganda gurchgehen könnte. Neben der wehenden US-Flagge prangen die markigen Worte: "Freedom isn't free" – davon kann George Bush ein Lied singen, schließlich kostet Krieg viel Geld!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Dominik Hahn (dh)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Syphon Filter: The Omega Strain" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

INSERENTEN

NEXT TIME 07/2004

erscheint Freitag, den 4. Juni

Los Angeles ruft – und alle Hersteller folgen der Aufforderung! Wann kommt die **Xbox 2**, wie spielt sich der **Nintendo DS**, welche Titel kommen für **Sonys PSP**? Diese und noch weitere Fragen klärt unser ausführlicher Bericht von der **E3-Messe** (Bild). Außerdem liefern wir Euch brandaktuelle Previews zu allen Software-Neuheiten: Ob **Metroid Prime 2**, **Mario 128**, **Doom 3**, **Half-Life 2**, **Goldeneye 2**, **Far Cry Instincts** oder **GTA: San Andreas** – der Reigen an zukünftigen Hits nimmt kein Ende! Doch auch die Gegenwart hält spannende Themen bereit: Sowohl Rockstars Western-Shooter **Red Dead Revolver** als auch der Strategie-Hit **Pikmin 2** stellen sich zum Test. Xbox-Besitzer freuen sich indes auf die PAL-Prüfungen von **Chronicles of Riddick** und **Sudeki** – vielleicht trudelt sogar **Conker: Live & Uncut** in der Redaktion ein. Außerdem gibt's wieder 16 exklusive Seiten **MAN!AC Extended**!




„Triff dich doch mit deinen Freundinnen. Die hast du doch schon so lange nicht mehr gesehen."
Im Sinne der Spieler
bigben interactive
real entertainment
PS One® | PlayStation®2 | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™
Entdecke mit dem Action Replay MAX™ noch mehr Spaß und Spannung. Ab Werk sind über 30.000 Codes für die aktuellen bzw. die besten PlayStation®2 Spiele enthalten.
• Automatische Spiel- und DVD Erkennung
• Download von neuen Cheats und Powersaves übers Internet ohne PC möglich
• Ermöglicht das Abspielen von Import DVD Filmen
www.bigben-interactive.de


RED DEAD
REVOLVER
"STILECHTER
WESTERN-SHOOTER
MIT GROSSARTIGER
ATMOSPHÄRE."
PLAY THE PLAYSTATION 03/04
DEMNÄCHST
ERHÄLTLICH
WWW.REDDEADREVOLVER.DE
XBOX
PlayStation 2
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



Syphon Filter: The Omega Strain

Gabe Logan kehrt zurück: MAN!AC schleicht und ballert sich exklusiv durch den Solo-Spieler-Modus der spannenden Virenjagd.

Lange vor Sam Fishers virtueller Geburt sorgte Sony auf der PSone für einen harten Solid-Snake-Konkurrenten: Gabe Logan ballerte sich durch die wenig zimperliche "Syphon Filter"-Serie (siehe Kasten unten). Nicht zuletzt dank des offenen Schlusses war rasch klar, dass auf der PS2 eine Fortsetzung folgen würde – allerdings mussten Fans eine lange Wartezeit hinnehmen, die sich nun aber ihrem Ende nähert.

Für "Syphon Filter: The Omega Strain" will das Sony-Bend-Team besonderes bieten: Neben dem umfassenden Solo-Abenteuer dürft Ihr knapp die Hälfte der Aufträge zu viert gleichzeitig via Internet angehen – die wichtigsten Infos dazu findet Ihr im Kasten auf Seite 8. Leider konnten wir diese vielversprechende Option nicht selbst anspielen, doch dafür lag uns die nahezu fertiggestellte Offline-Fassung vor.

Zur Freude alter "Syphon Filter"-Hasen blieben die wichtigsten Spion-Zutaten unverändert: Wer also zu PSone-Zeiten die Steuerung verinnerlicht hatte, fühlt sich gleich wieder wie zu Hause. Damit Neulinge von der etwas komplexeren Pad-Belegung nicht verschreckt werden, sorgt ein Trainingsparcours für eine schnelle und kompetente Einweisung. Die Story schließt unmittelbar an die Vorgänger an und macht schnell die erste einschneidende Neuerung klar: Gabe Logan und die anderen bekannten Charaktere sind zwar wieder mit von der Partie, allerdings als passive Teilnehmer – direkt ins Geschehen greift Ihr mit einem Eigenbau-Agenten ein, den Ihr via Editor zusammenbastelt (siehe Kasten rechts).

Weitere Änderungen stellten wir beim Feldeinsatz fest. So schleppt Euer Alter Ego nun nicht mehr ein komplettes Wummenarsenal mit sich rum: Stattdessen deckt Ihr Euch zu Beginn mit so vielen Angriffsmitteln



PS2 Unter Zeitdruck sucht Ihr in U-Bahn-Schächten nach tödlichen Virenkanistern: Haltet Euch deshalb nicht lange mit dem Eliminieren von Feinden auf.

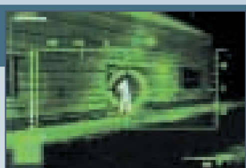


PS2 Darf natürlich nicht fehlen: Wie gehabt erledigt Ihr Feinde mit einem gezielten Kopfschuss besonders schnell – sofern Euch der Schurke nicht bemerkt und flieht.

▪▪▪ Spione im Einsatz ▪▪▪

Die "Syphon Filter"-Trilogie auf der PSone

Syphon Filter (1999): Während Konami seinen Vorzeigehelden lieber auf Schleichtour schickte, ließ Sony eine Mischung aus Solid Snake und James Bond auf die Welt los. Gabe Logan ballerte sich kompromisslos durch abwechslungsreiche und schick inszenierte Missionen. Selbst komplexe Steuerung und technische Defizite bremsten nicht den unerwarteten Erfolg: In den USA gelang gar der Sprung zum Millionenhit.



Die coole Nachtsicht spielte schon im ersten Teil eine wichtige Rolle.



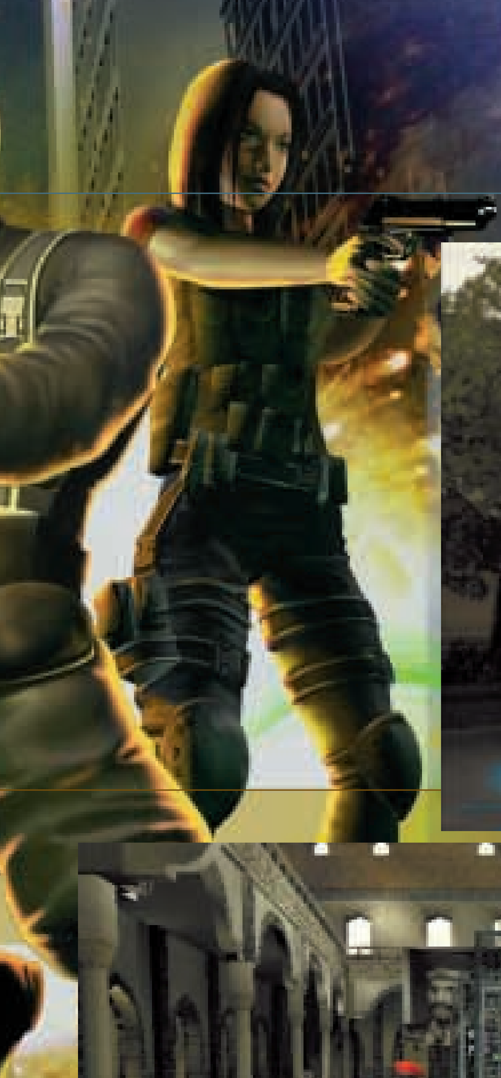
Ballern mit Hirn: Gegen Schutzwesten halfen nur gezielte Kopfschüsse.

Syphon Filter 2 (2000): Mehr vom selben und das besser: Neben Gabe durfte jetzt auch Kollegin Lian als spielbarer Charakter ran, zudem wurden Umfang (zwei CDs) und Abwechslung aufgebohrt. Dank spannender Stealth-Einlagen entstand aus dem ballerlastigen Abenteuer ein rundum besseres Spiel, der ordentliche Splitscreen sorgte für solide Deathmatch-Duelle.

Syphon Filter 3 (2001): Beim letzten PSone-Teil legte man den Schwerpunkt wieder mehr auf Action, weshalb die Klasse des Vorgängers unerreicht blieb: Noch mehr spielbare Agenten (insgesamt vier Charaktere wurden bis zum Finale von Euch kontrolliert) und eine Reihe Mini-Missionen lieferten zwar willkommene Ergänzungen, übermäßig frustige Stellen und sichtbare Ermüdungserscheinungen bremsten den Spaß allerdings etwas.



Im dritten Abenteuer steckten die Schleicheinlagen wieder zurück.

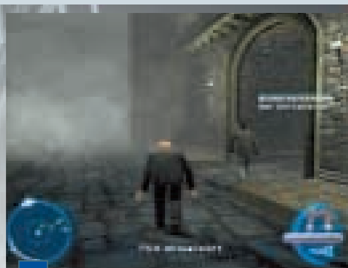


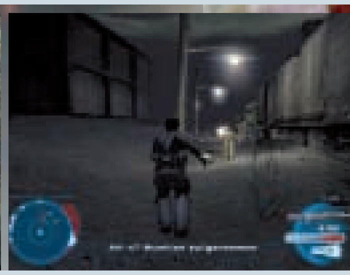


PS2 Halt die Klappe: Die Schreie von fremdsprachigen Terroristen werden durch Einblendungen über ihren Köpfen übersetzt und zeigen, wo sie gerade stehen.



PS2 Knifflige Sache: Wie kommt Ihr am besten in den abgeschlossenen Käfig, ohne durch verdächtige Aktionen Eure Tarnung auffliegen zu lassen?





PS2 Dunkelheit – des Spions Freund und Feind: Beim Schleichen hilft's (links), während Schießereien (rechts) leidet dagegen die Übersicht.

ein, wie es physikalisch glaubwürdig ist. An den Gürtel kommen Messer und Granaten, ins Halfter eine Handfeuerwaffe und über Brust und Rücken zwei größere Kaliber. Wollt Ihr z.B. die Bleispritze eines gefällten Feindes übernehmen, müsst Ihr Euch von einer Wumme trennen. Weitere Änderungen für mehr Realismus: Ihr könnt nur noch neue Schutzklamotten aufsammeln und besitzt ansonsten lediglich ein Leben. Selbst der Karteneinsatz sorgt für frische Tücken, denn nun läuft das Geschehen um Euch herum unbeeindruckt weiter während Ihr Eure Route plant.

Der Feind denkt mit

Nicht nur dadurch wird Euch das Agentenleben erschwert, auch die Gegnerintelligenz machte einen kräftigen Sprung: Patrouillierten die Bösewichte früher nur auf fixen Pfaden und reagierten nach streng vorgeschriebenen Scripts, gehen sie nun individuell auf Aktionen ein und verfolgen Euch auch über weitere Strecken hinweg – planloses Drauflosballern führt garantiert nicht mehr zum Erfolg.

In 17 Missionen rund um den Erdball (neben den USA landet Ihr u.a. in Weißrussland, Jemen, Japan und Italien) lüftet Ihr endgültig das Rätsel des "Syphon Filter"-Virus. Rund die Hälfte der Aufträge können online gespielt werden und warten mit Aufgabenstellungen auf, die für Solisten nicht erfüllbar sind. Der Rest ist für einsame Agenten vorgesehen – an Umfang wird dabei nicht gegeizt, "Omega Strain" fällt etwa so groß aus wie alle drei Vorgänger zusammen.

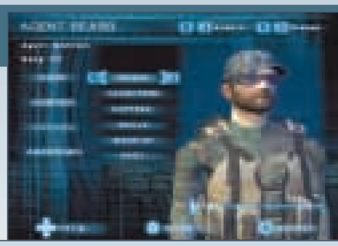
Wie gehabt startet Ihr mit einigen Hauptzielen in jeden Einsatz und erhaltet zwischendurch weitere Instruktionen – als Neuerung müsst Ihr diesmal aber nicht mehr alles garantiert erfüllen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Das ist auch gut

Eigenbau-Agenten

Der Charakter-Editor von "Omega Strain"

Gabe, Lian und Co. sind mit dabei, allerdings nicht als spielbare Charaktere: Zwar schade, aber angesichts der Online-Optionen nachvollziehbar – lauter Teams mit eineiigen Vierlingen wären schon merkwürdig. Darum schnitzt sich jeder Neu-Agent sein eigenes virtuelles Ebenbild: Zu Beginn seid Ihr als Frischling noch recht eingeschränkt, nur wenige Gesichtstypen, Frisuren und Klamotten stehen zur Wahl. Habt Ihr ein paar Einsätze hinter Euch, steigt das Repertoire rapide: Neben bedeutend mehr Varianz bei den Körpermerkmalen erhaltet Ihr z.B. zahllose Kopfbedeckungen, coole Sonnenbrillen oder Kampfmonturen. Wer mag, versieht seinen Spion zudem mit Tätowierungen oder die Kleidung mit Abzeichen – neben den Behördenlogos tragt Ihr so auf Wunsch die bereits erworbenen Auszeichnungen mit Euch rum. Auf dass Mitspieler gleich erkennen, wie erfahren Ihr im Umgang mit Sniper-Wumme oder als Schleichspezialist seid.





In Gabe Logans Spionschmiede herrscht Gleichberechtigung: Die schicken Outfits des männlichen Kollegen rechts gibt's allerdings erst, wenn Ihr schon ein paar Missionen überstanden habt.



PS2 Bei Wind und Wetter im Einsatz: Im verschneiten Weißrussland sorgen hitzige Shootouts mit ballerwütigen Wachen für feurige Unterhaltung.



PS2 Das Nachtsichtgerät kommt eher selten zum Einsatz.



PS2 Die neu gestaltete 3D-Karte bedarf einiges an Eingewöhnung.



PS2 Auch Asien steht auf dem Reiseplan: Ballert Euch im Regen durch Yakuza-Trupps, um ein Hochhaus in Tokio zu stürmen.

so, denn die Entwickler setzten knallharte Zeitlimits, die häufig nur erfahrene Zocker erreichen können – mehrmaliges Spielen jedes Szenarios wird quasi vorausgesetzt. Als Belohnung für die Mühen winken neben Abzeichen und Belobigungen zahlreiche Extrawaffen, die Ihr für das Erfüllen von Aufgaben und anderen Bedingungen freischaltet: Über 100 Meuchelinstrumente aller Art warten auf Euch, darunter nicht zuletzt wieder der berühmt-berüchtigte Brutzel-Taser...

Tücken der Technik?

Die Vorgänger setzten mehr auf spielerische Klasse denn technische Überlegenheit. Das ändert sich auch auf der PS2 nicht: Zwar sorgen akustisch professionelle Sprecher (selbst die deutsche Synchro ist einigermaßen kompetent) und der Komponist Mark Snow ("Akte X") für Qualität, optisch gibt's bislang allerdings nur durchschnittliche Kost. Etwas steif animierte Charaktere, teils wenig ansehnliche Texturen und Bildratenwackler verwöhnen das Auge nicht übermäßig – hoffentlich wird daran bis zur endgültigen Fassung noch gearbeitet. Auch spielerisch führen einige Designentscheidungen und andere Probleme derzeit noch zu Frust: Vor allem die recht aggressiven und zahlreichen Bösewichte sowie der gelegentlich daraus resultierende Munitionsmangel bedingen viele frühe Bildschirmtode. Das ist laut Entwickler so gewollt, um dem Spieler klar zu machen, dass er als Agentenfrischling eben noch nicht mithalten kann. Eine etwas weniger konsequente Ausrichtung würde allerdings nicht schaden und das Nervenkostüm schonen. Hoffen wir also, dass Sony Bend bis zur Veröffentlichung diese Kritikpunkte noch in den Griff bekommt, denn spannend und voller Hit-Potenzial ist "Syphon Filter: The Omega Strain" auf jeden Fall. *us*

Syphon Filter: The Omega Strain

Playstation 2

Entwickler:	Sony Bend, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Werden die Macken noch entsorgt, winkt spannende Agenten-Action mit Grips, tollen Ideen und coolem Internet-Part.

Xbox-Alternative

Neben Wummen kommt Geisteskraft zum Einsatz: Midways **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** verspricht im 3. Quartal Spannung.

Gamecube-Alternative

Mehr Schleichen, weniger Ballern: Mit **Splinter Cell Pandora Tomorrow** wird Sam Fisher in Kürze für Furore sorgen.

Vier Freunde sollt Ihr sein

Die innovative Online-Komponente

Auch wenn Solozocker alle Missionen, viele Extras und die Auflösung der Story offline ohne fremde Hilfe erspielen können, liegt ein Schwerpunkt auf der Internet-Anbindung – Splitscreen oder System-Link gibt's leider nicht. Dabei bleiben schnöde Standard-Modi wie Deathmatch komplett außen vor, das Zauberwort heißt 'Kooperation': Bei neun Einsätzen zieht Ihr online mit bis zu drei Agenten-Kollegen gleichzeitig los und versucht Euch an Teamplay und Aufgabenteilung. Damit das möglichst reibungslos klappt, wird die Kommunikation via USB ebenso unterstützt wie 'Zellen'-Bildung. Letztere funktioniert als eine Art Mini-Clan, damit sich Teilnehmer einfacher wieder zusammenfinden – denn ohne ausreichend Übung kommt Ihr nicht weit. In besagten Missionen existieren nämlich eine Hand voll Levelziele, die ausdrücklich nur von Teams gelöst werden können. Sei es, weil die Zeit zwischen zwei Ereignissen nicht ausreicht, um sie hintereinander zu bewältigen oder weil Ihr an Orte vordringen müsst, die Ihr z.B. nur mit Hilfe einer 'Räuberleiter' erreicht. Außerdem tickt die Uhr für das komplette Missionslimit entsprechend schneller – als Lohn für die Mühen winken besondere Auszeichnungen und das Freischalten von Wummen, die Einzelspieler nie zu Gesicht bekommen.